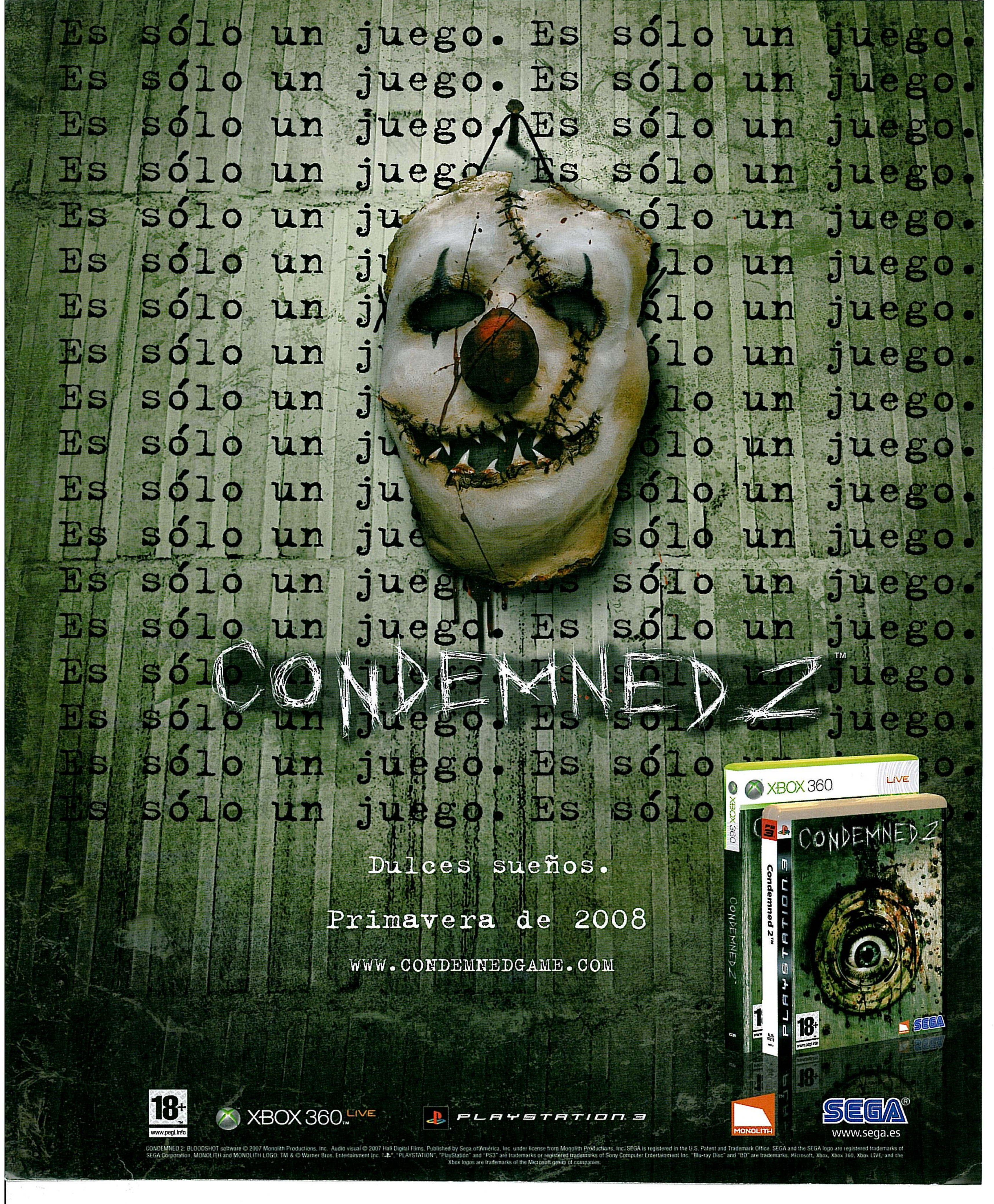
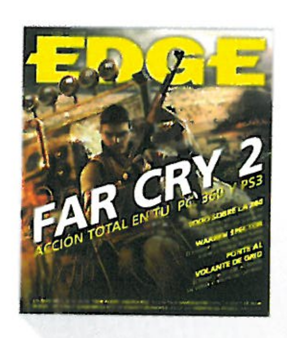

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº24
EDGE®
MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
FAR CRY 2
ACCIÓN TOTAL EN TU PC, 360 Y PS3
TODO SOBRE LA 360
El futuro de la consola de Microsoft, a debate
WARREN SPECTOR
El creador de Deus Ex nos habla sobre su trabajo en Disney
PONTE AL VOLANTE DE GRID
El nuevo juego que reinventa las sensaciones en las carrreras
ESPAÑA 3,90€
00024
8 413042 500971
GLOBUS
PORTUGAL CONT 4€
LO MÁS METAL GEAR ONLINE TOMB RAIDER UNDERWORLD LEGO BATMAN DAMNATION EMPIRE OF SPORTS DE BLOB
NUEVO LOST ODYSSEY CONDEMNED 2 PATAPON DYNASTY WARRIORS 6 GOD OF WAR RAINBOW SIX VEGAS 2 OMEGA FIVE


Es sólo un juego. Es sólo un juego.
CONDEMNED 2™
Dulces sueños.
Primavera de 2008
WWW.CONDEMNEDGAME.COM
18+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
MONOLITH
SEGA
www.sega.es
CONDEMNED 2: BLOODSHOT software © 2007 Monolith Productions, Inc. Audio visual © 2007 Hall Digital Films. Published by Sega of America, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. MONOLITH and MONOLITH LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. "PLAYSTATION", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.




Sólo en EDGE encontrarás las mejores críticas. Esta frase que siempre acompaña a nuestra revista y está en boca de todos los fabricantes y distribuidores de juegos, es algo que no siempre gusta. Muchos se dedican a criticar las críticas y otros a minusvalorarlas, pero, en general, siempre hacen caso cuando se trata de valorar como el es juego del "enemigo". Las críticas de EDGE no pretenden centrarse en un sólo aspecto del juego, son sencillas y sinceras, una valoración entre en 1 y el 10 deja rápidamente a las claras si el juego merece la pena o nos defraudará. Pero eso no quiere decir que muchas veces no seamos excesivamente críticos con algunos juegos, es verdad, pero nos mueve esa sensación de que se podía haber realizado una mejor labor y el estudio se conformó con lo que finalmente salió al mercado. En todo caso, sabemos de buena tinta que las tiendas se fían más que nadie de nuestra revista para recomendar juegos a sus clientes, algo que nos llena de satisfacción y nos anima a seguir trabajando así. Puedo aseguraros que en EDGE siempre seremos críticos e independientes y nuestro objetivo será contar la verdad, aunque en ocasiones no nos guste. Además siempre hemos defendido la situación de competencia entre las consolas, y noticias como la bajada de precio para Europa de la 360 -ahora hay una desde 200 euros-, no hacen más que darnos la razón.

Este número esta repleto de juegos y reportajes pero os recomiendo especialmente el de portada, *Far Cry 2*. En este completo reportaje damos un repaso a todo lo que ha supuesto para sus creadores enfrentarse a este desarrollo presionados por el éxito de la serie y por los muchos otros estupendos juegos de temática muy parecida en el mercado o a punto de aparecer. En todo caso, felicidades, el resultado es espectacular y no defraudará a los jugadores de las anteriores entregas ni a los nuevos que se acerquen a conocer el juego en su PS3, 360 y PC, aunque éste último con unas exigencias de hardware de las que pocos usuarios dispondrán.

Disfruta de esta nueva entrega de EDGE llena de novedades, que igual que el mundo de los videojuegos, siempre nos sorprende con algo nuevo.

**AITOR URRACA. DIRECTOR.**





12+
www.pegi.info

# FIRE EMBLEM
## RADIANT DAWN

Wii

FIRE EMBLEM
RADIANT DAWN

## ¡Lidera la revolución!

Sumérgete con este nuevo juego de aventura y estrategia diseñado exclusivamente para Wii, en una historia épica cuyos comienzos se remontan a los hechos acaecidos en Path of Radiance para Nintendo GameCube. En el trayecto te encontrarás con un sinfín de personajes, cuya destreza y características únicas te pueden ser de gran ayuda, pero la victoria... depende de ti. ¿Te sientes capaz de liderar el grupo? ¿Podrás plantear la mejor estrategia? Diferentes escenarios y distintas situaciones te esperan en el campo de batalla. No te lo pienses dos veces. Arriésgate. Sólo con tu ayuda la revolución será un éxito.

www.fire-emblem.com
www.nintendo.es








EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Santiago Quiñones, Luis García Navarro, Lola Mayo, Ramón Méndez y Sergi Puertas.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Natacha Parrón**
nparron@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
**Cataluña:**
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
**País Vasco:**
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
**Suscripciones:** Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º, 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
**Marisa Pérez Bodegas**
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
**Montserrat Busqué**

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 08/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**





# SUMARIO
NÚMERO 24

## Este mes



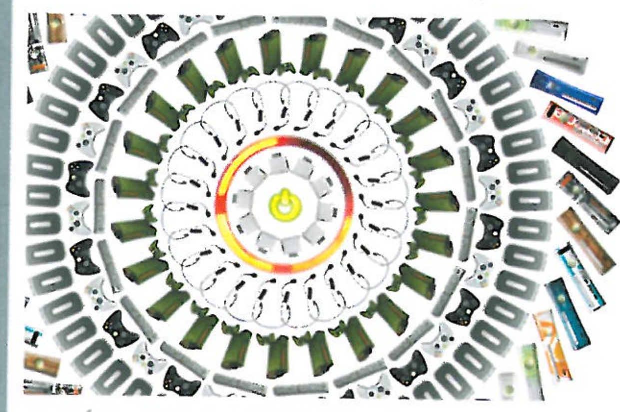


















## Todos los meses



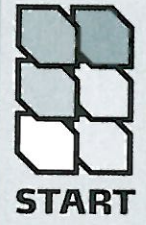
# SUMARIO
CONTINUACIÓN

## LO MÁS



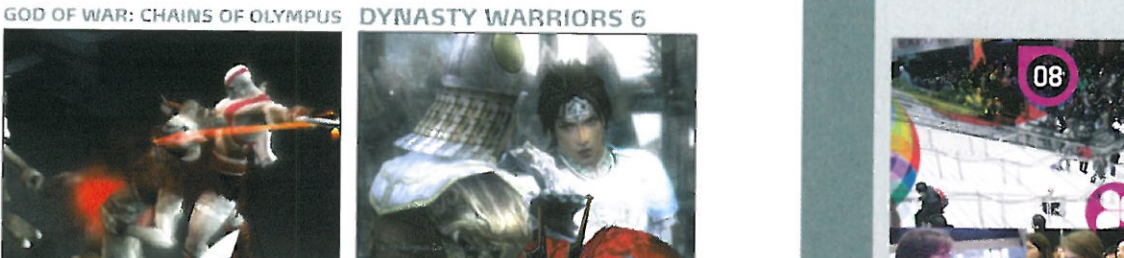
## NUEVO





## START











START
EXPO HALL
08
PROTOTYPE






EVENTO

# Sabiduría convencional

## La mayor Conferencia de Desarrolladores mezcló a indies con iluminados, pero fue alguien ajeno a la industria quien habló del futuro del videojuego

Aunque se trató de un encuentro significativamente más grande que el del año pasado, GDC logró evitar los inminentes avances de lo comercial. Sigue siento un encuentro agradablemente humilde, con pocas concesiones a la ostentación. El tranquilo ritmo del evento fue creciendo lentamente a lo largo de la semana. Mientras las calles de San Francisco se vaciaban por la celebración del Día del Presidente (11 de febrero), las salas de conferencias del Moscone Center se iban llenando tranquilamente con una serie de encuentros dedicados a los juegos para móviles, los juegos *casuals,* los juegos serios y los juegos independientes. La abierta promoción de XNA por Microsoft se desarrollaba en otro lugar de la

**Hubo muchas conferencias que relacionaron el diseño con la historia, y la mayoría mencionaba a *BioShock* o *Portal***

conferencia, y el stand de Sony presentaba una serie de juegos independientes, lo que significaba que los desarrolladores independientes tenían muchas cosas a las que atender durante los dos días de la cumbre.

En la conferencia *Historia de dos Kyles,* presentada por **Kyle Gray,** de EA y **Kyle Gabler,** de2Dboy, hablaron sobre el desarrollo en paralelo de sus pequeños y estrafalarios juegos, uno dentro de una empresa tan poco independiente como EA y el otro desarrollado en cafeterías con wifi gratuito. Prescindiendo de la divertida autocrítica de Gabler, podría parecer que el nacimiento de este juego, *World Of Goo,* ha sido realmente bastante duro. Entre tanto, el juego para DS, aún sin título, presenta a típicos británicos con salacots, y parece que EA lo ha lanzado sin que su visión creativa haya sufrido. Esto despierta una ligera preocupación, pues las grandes compañías, viendo el éxito de los títulos independientes en Live Arcade y PSN, podrían dedicar una pequeña parte de sus amplios recursos a crear juegos pequeños y peculiares, ejerciendo aún más presión sobre los desarrolladores independientes.

Había una cantidad abrumadora de conferencias que relacionaban el diseño con la historia del juego, y casi todas mencionaban a *BioShock* o *Portal* en los primeros dos minutos.

La GDC de este año tuvo más repercusión en los medios que sus ediciones anteriores, pero le faltó algo el gancho que tuvo el año pasado *LittleBigPlanet* de Media Molecule.

La conferencia sobre *Bioshock* de Ken Levine se tituló *Cómo animar a los jugadores para que se interesen por tu estúpida historia* y fue quizá la que mejor definió las dificultades comunes que plantea entrelazar narración y juego cuando se trata de pedirle a los jugadores que sean ellos quienes continúen la historia. Esto no favorece las capacidades del juego como medio interactivo. Pero la alternativa no es solamente dar al jugador la opción de implicarse en la narrativa: en vez de esto, Levine prefiere que toda la construcción del juego esté imbuida de la historia. Crear un mundo es lo que mejor hacen los juegos, y, por tanto, el mundo debe convertirse en narrador, a base de sonidos y visualmente. Levine presentó ejemplos que mostraban cómo *BioShock* pasaba de ser un shooter de pasillos húmedos a ser una distopía de la era del jazz. Sin embargo, Levine admite que tuvo mucha suerte por haber podido trabajar la narración a lo largo de toda la fase de diseño, y la historia alcanzó su forma definitiva sólo ocho meses antes del lanzamiento del juego.

Otros temas recurrentes de la Conferencia fueron la accesibilidad y el juego casual, temas ambos que se hablaron fuera de la conferencia, en el llamado "Luminaries Lunch" organizado por el fundador de Shiny, **David Perry,** un encuentro en el que quedó desacreditada la




**Fiel a sus orígenes, la GDC fue bastante tranquila este año, e incluso los stands más grandes, como los de Microsoft, con el XNA destacado, no eran ampulosos.**

relación entre profundidad y complejidad. La mesa redonda, integrada por Raph Koster, Peter Molyneux, Chris Taylor, David Perry, **Phil Harrison** antes de su dimisión y Neil Young, elogió unánimemente el sistema de control de la Wii de Nintendo, considerándolo el triunfo de la accesibilidad. En cambio, según Harrison, si le das un mando de 360 o un DualShock a alguien que no ha jugado nunca es "como si le pasaras una granada con la espita quitada". Molyneux presentó *Fable 2* como un intento de atraer a los jugadores casuales, y contó que su sueño es que un jugador casual pueda coger el pad y ponerse a jugar inmediatamente a la vez que un jugador hardcore. El juego social emergió rápidamente como uno de los principales caminos dentro del mercado casual, abanderado una vez más por Nintendo. Tanto Koster como Perry trabajan en proyectos que pretenden implicar a su público en el proceso creativo, y Harrison también insistió en la importancia de todo esto. No son los saltos generacionales en la tecnología lo que define la "próxima generación"; las generaciones se caracterizan más bien por su conectividad y por su capacidad para crear comunidad.

**Molyneux contó que su sueño es que un jugador casual pueda coger el pad y ponerse a jugar inmediatamente**

Taylor, de Gas Powered Games, consideró también internet como fundamental en el futuro de los juegos, aunque sólo sea para evitar la piratería, afirmando que falta poco para que los juegos de PC trabajen con servidor y exijan que estemos conectados online todo el tiempo. Pero, aunque Koster señalaba otras ventajas practicas, particularmente en lo que se refiere al seguimiento de la conducta del jugador, y a una mayor velocidad de repetición, destacó también algunas de las dificultades a las que se enfrentarán los desarrolladores: como cada vez hay más elementos que pueden conectarse, cada vez será más difícil para los desarrolladores poder prever en qué plataforma terminarán sus juegos. De hecho, para Koster, la auténtica consola de la próxima generación es Flash, debido a su conectividad y su ubicuidad.

En la presentación de Microsoft, Chris Satchel, responsable de XNA, anunció que los juegos XNA estarán disponibles en Live, y reveló que serán portables a Zune. Molyneux culminó la conferencia prometiendo que *Fable 2* tendría cooperación de vez en cuando, e incluiría la posibilidad de poner en movimiento recursos internos del juego, como dinero, algo a caballo entre la cooperación y el juego individual.

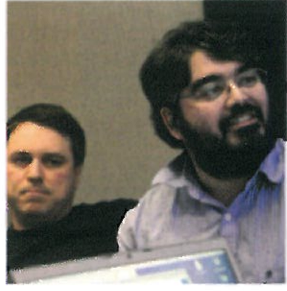
Si tenemos en cuenta los sentimientos que surgen de la GDC, la conexión entre máquinas y personas parece ser la nueva frontera para el desarrollo de juegos. Fue interesante hablar con los desarrolladores sobre cómo imaginan ellos el futuro de las plataformas de juego en la era portátil y online que llega. Ninguno fue tan lejos ni tan radical como Ray Kurzweil, el futurista y eminente inventor del escáner plano y del reconocimiento óptico de personajes, que subió al escenario para dar una conferencia fascinante y sorprendente. Lanzó una serie de predicciones para el futuro. En su opinión, sólo faltan 21 años para que nuestro propio sistema nervioso genere realidades virtuales de inmersión total. Con esta predicción, discutir sobre cuántos núcleos tendrá la próxima generación

## Podemos reconstruirte

### Visiones futuristas de un solo hombre

**Muchas de las predicciones hechas por el conferenciante y futurista del GDC Ray Kurzweil, no directamente relacionadas con el juego, tenían un significado tan importante que hay que destacarlas. Kurzweil opina que el crecimiento exponencial siempre sorprende a la mente humana, que tiende a imaginar las cosas de forma lineal. Teniendo en cuenta el desarrollo exponencial de la nanoingeniería, Kurzweil sugirió que la crisis energética acabará en unos 20 años, y que en 2029 seremos capaces de rediseñar el cerebro humano. En 2024, empezaremos a añadir un año a nuestras vidas cada nuevo años. Así que, como dijo Kurzweil, hay que aguantar hasta entonces.**






**Desde la izquierda: Neil Young, jefe del estudio de EA en LA; Phil Harrison, entonces jefe de los estudios mundiales de Sony; el consejero delegado de Gas Powered Games, Chris Taylor; Raph Koster, diseñador de Ultima Online y fundador del Areae, creadores de MMO; y Peter Molyneux, de Lionhead.**



## Ganadores Indie

**Los mejores títulos del Independent GamesFestival**

1. **Gran Premio Seumas McNally:** ***Crayon Physics Deluxe*****, de Kloonigames**
2. **Mejor Juego Web:** ***Iron Dukes*****, de One Ton Ghost**
3. **Premio al Diseño Más Innovador:** ***World Of Goo*****, de 2D Boy**
4. **Premio a la Excelencia en el Arte Visual:** ***Fez*****, de Kokoromi**
5. **Premio a la Excelencia en el Sonido:** ***Audiosurf*****, de Invisible Handlebar**
6. **Premio a la Excelencia Técnica:** ***World Of Goo*****, de 2D Boy**
7. **Mejor Juego de Estudiantes:** ***Synaesthete*****, de DigiPen**
8. **Premio del Público del Instituto de Tecnología:** ***Audiosurf*****, de Invisible Handlebar**

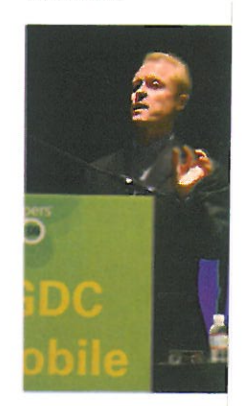



de consolas parece estar fuera de lugar. El discurso de Kurzweil sirvió para quitar unas cuantas telarañas, como antídoto a esas discusiones obsesivas que trataban de descubrir la receta para el juego perfecto basándose en las historias de más éxito de los últimos 12 meses. El Luminaries Lunch demostró que el GDC, más allá de ser un mero encuentro retrospectivo, puede ser también una lente que alcance a ver el futuro del medio.






(Arriba) Cliffy B, de Epic, con un modelo Lancer de tamaño grande. (Abajo), Michel Guillemot, de Gameloft.





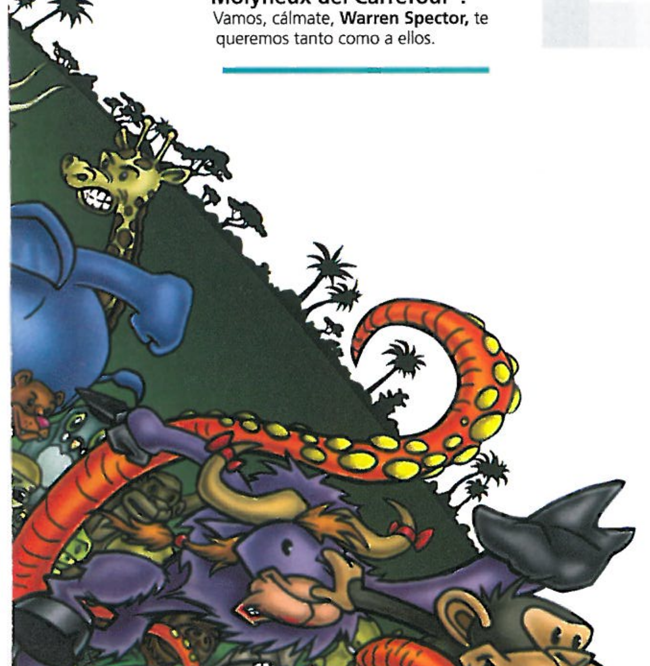

**"Es un desastre. Es un desastre. Uno o dos pueden tener éxito, y espero que éste sea uno de ellos, pero la estructura de un juego es muy distinta de la estructura de una película... Ya es una suerte encontrar uno o dos que funcionen. Es una tontería. Es una estupidez. Pero ¿quién dijo que la industria del cine estaba controlada por gente inteligente?**
**John Rhys-Davies** lamenta el deslumbramiento de Hollywood con las adaptaciones al cine de juegos (y se embolsa su cheque por *In The Name of the King).*

"Otro elemento es el estilo de vida: hay menos zonas verdes y los chicos se quedan en casa jugando con juegos de ordenador en la televisión, cuando antes hubieran estado quemando energía fuera de casa".
No es la comida lo que engorda a los niños, sino los videojuegos, dice el presidente de McDonald's en el Reino Unido, **Steve Easterbrook.**

**"Toda mi familia está enfadada conmigo, y yo les digo que, si quieren dinero, se lo ganen".**
El **Dr. Kawashima** sufre el odio familiar por rechazar los derechos de *Brain Training.*

"Bullfrog, Origin, Westwood, ya no existen porque algo se rompió... y simplemente diré que EA la cagó, y como yo estaba involucrado, la cagué".
El presidente de EA, **John Riccitiello,** se pronuncia sobre la disolución de sus estudios más creativos.

**"Me considero un Will Wright de saldo. El Peter Molyneux del Carrefour".**
Vamos, cálmate, **Warren Spector,** te queremos tanto como a ellos.





EDICIÓN

# Hacerse el gallito

## Un año después de su sonado desembarco en la distribución, Gamecock está a punto de desaparecer

Algunos de los titulares más peculiares del mundo de los juegos de los últimos 12 meses se han centrado en los "numeritos" de **Mike Wilson** (el de más arriba de la imagen sobre estas líneas) y su simpático grupito de la joven distribuidora Gamecock. La empres celebró el final del E3 con una marcha fúnebre a ritmo de jazz por Venice Beach, boicoteó el discurso de Ken Levine en los Spike Video Game Awards, y, recientemente, Wilson participó en una guerra de blogs con John Romero, en la que Wilson representaba al joven jefe de marketing Ion Storm, que fue quien convenció a Romero para que aprobase aquel infame anuncio de Daikatana en el que aparecía la frase "John Romero's About to Make You His Bitch" ("John Romero está a punto de convertirte en su zorra").

Wilson ha vuelto de un largo viaje por Europa y Rusia en el que admite haber bebido bastante, y en el que se ha reunido con desarrolladores y distribuidores en vísperas de la creación del estudio europeo de Gamecock, y no se ha enterado de que lo último de este culebrón es que Romero dice que Wilson se ha disculpado por todo. "Lo he hecho, pero sólo por lo que dije sobre sus hijos. Me sentí muy mal con ese párrafo –reconoce Wilson–. ¿Puedo retractarme?". "No", dice su sonriente compañero. "Todo eso ya pasó", dice Wilson. También ha tenido que disculparse por el incidente con Levine ("Sí... Aquello tampoco salió bien"). Ya han salido los primeros juegos de Gamecock: *Dementium: The Ward,* una aventura de terror para DS bien acogida y el FPS MMO *Fury,* que no la tuvo tan buena. De modo que Wilson cree que ha llegado el momento de poner en práctica sus ideas: dar importancia al estudio, siguiendo la línea que probó en Gathering of Developers.

**"A ti no te gusta un sello discográfico, sino un grupo. Queremos que, si te gusta un juego o lo odias, sepas quién lo ha hecho"**

El plan consiste en que los desarrolladores se queden con la IP y hagan ellos mismos gran parte del marketing y las relaciones públicas, recibiendo a cambio más porcentajes. Gamecock será invisible, a pesar de la visibilidad que ha tenido en 2007. Sin embargo, hacerse invisible ha supuesto cierto reto, pues Nintendo exigía a todas las distribuidoras licenciadas que pusieran su logo en la parte delantera de los juegos, en lugar del logo del desarrollador. Wilson explica: "En la industria musical, a ti no te gusta un sello discográfico, sino un grupo. Queremos que, si te gusta un juego o lo odias, sepas quién lo ha hecho. Nos preocupa, porque Gathering nunca ha hecho nada para consola y no somos superimportantes para Nintendo. Las otras consolas nos permiten poner al desarrollador en la parte frontal, pero por ley tenemos que incluir Gamecock. Preferiríamos aparecer en la parte de atrás con una letra más fina".

Crear una oficina europea fue un paso que Gathering nunca dio porque Take-Two era su codistribuidor en la zona, una situación que Wilson y su socio Harry Miller han evitado esta vez. Los primeros lanzamientos europeos, en abril, serán *Dementium* (una versión adaptada que soluciona lo que fue criticado en la versión lanzada en Estados Unidos), *Hail to the Chimp* e *Insecticide.* La oficina europea, que estará por Londres, contará sólo con un equipo de cuatro





***Hail to the Chimp,*** **de Wideload (creador de *Stubbs the Zombie),* aparecerá en junio para PS3 y 360. Con su eslogan de "el juego de las elecciones presidenciales" y un humor satírico en el que los jugadores luchan para ser presidentes del reino animal, responde a la imagen que Gamecock se ha labrado.**




personas, manteniendo así la sobriedad de la oficina de Gamecock en Estados Unidos, ubicada en Austin. Wilson explica que venderán juegos a cualquier distribuidor del mundo que los quiera. "Uno va donde sea con tal de hacer dinero. Tenemos diez juegos en producción, y va a seguir así. Hay una persona de distribución por cada juego. Se trata de que la prensa trabaje directamente con los desarrolladores y que los fans entablen relación con ellos". Sin embargo, para los desarrolladores que prefieran simplemente crear sus juegos, Gamecock asumirá estas responsabilidades.

Gamecock fue el anfitrión de la conferencia de juegos EIEIO 2008 en Austin, que Wilson espera, en la fecha de hablar con él, que haya sido el lugar ideal "para dejar de hablar de Gamecock y empezar a hablar de esos juegos". Wilson confía que el EIEIO plante la semilla para que surja un nuevo segmento dentro del juego, una posibilidad sólida dado el número de desarrolladores en esta área. En cualquier caso, demostrará si los juegos pueden mantener el mismo alto nivel que Gamecok ha logrado construir en los últimos 12 meses.

***Sabotage*, desarrollado por Replay Studios, de Hamburgo, se presentará en septiembre. Es un juego de acción con sigilo basado en las hazañas reales de una miembro de la Resistencia francesa.**

## Anti-intervencionismo

### El desarrollador pasa al primer plano

**El título que Gamecock presenta como ejemplo de su estrategia es un juego de acción titulado *Dungeon Hero*, un poco convencional *hack and slash*. El juego ha sido desarrollado por los británicos Firefly Studios, que establecieron su serie RTS *Stronghold* dentro de Gathering. Sin embargo, Wilson insiste en que fue Firefly quien decidió lo que el desarrollador debería crear. "Es una buena prueba de nuestra filosofía. No tienes que contratarlos para poder tener una relación con ellos". Simon Bradbury, cofundador de Firefly, disfruta de la libertad de su estudio: "No entiendo que a alguien no le guste la idea. Los juegos interesantes nacen de un desarrollo independiente".**





ENTREVISTA

# Los asedios saltan de la mazmorra al espacio

La especialidad de Gas Powered Games son las mazmorras, la aniquilación y los asedios, pero su último título intenta añadir más sofisticación al juego

**Chris Taylor** (arriba a la derecha) es el fundador y consejero delegado de Gas Powered Games, además del jefe de desarrollo de *Total Annihilation* y de la serie *Dungeon Siege.* En esta entrevista, durante el Consumer Electronics Show, habla del siguiente título de su estudio, *Space Siege.*

**¿Cómo ha respondido Microsoft a *Space Siege* y cuál ha sido la respuesta general?**
Muy buena. Tenemos una demo que le gusta a la gente, y los juegos para PC como éste suelen salir bien en la última etapa. Estoy contento con ella, y no es como el tráiler de una película, en el que se incluyen en 60 segundos los mejores momentos. En esta demo sigue habiendo secretos y sorpresas. Es difícil saber qué piensa Microsoft. Pero, en general, Microsoft está ofreciendo mucho apoyo al juego de Windows, y eso es estupendo. ¡Ojalá siga así!

**¿Algún proyecto para Xbox 360?**
Estamos pensándolo, pero no hay nada oficial. [días después de esta entrevista se reveló un nuevo juego de Gas Powered para Games for Windows, *Demigod].*

**¿Cuál es el concepto de *Space Siege?***
Inicialmente, la idea era hacer un RPG de acción con pistolas láser y alienígenas. Pero queríamos centrarnos en un personaje no creado por el jugador: "Hagamos una historia sobre un único personaje, como Solid Snake o Gordon Freeman". Así que creamos a Seth Walker, e ideamos una historia en la que tiene que decidir si sustituir o no algunas partes de su cuerpo, pertenecientes a su lado humano, y convertirse más en un robot. Y eso ya supone una decisión sobre la jugabilidad, porque Seth es más mortífero cuanto más robot es, lo que hace más fácil el juego. Es más sencillo salvar a la humanidad, pero el personaje se vuelve menos humano. Y Jina, la chica a la que ama, se desenamora de él porque es un robot. Al principio del juego no es su novia, y la relación evoluciona dependiendo de cómo quieras jugar. Así que es bastante divertido, puedes convertirte en robot y emprenderla a tiros con las cosas, y después plantearte quizás hacer todo lo contrario.

**"Este juego consiste en ser capaz de sentarse, tirar el manual, saltarse el tutorial, y hacer que las cosas ocurran exactamente como crees que deberían ocurrir"**



***Dungeon Siege* fue el paso importante para GPG, y ha tenido muchos capítulos, aunque Taylor ya no posee la IP.**

**En alguna ocasión ha mencionado *Half-Life,* ¿Le ha influiendo en la forma de contar la historia?**
Hemos intercalado pequeñas líneas de diálogo mientras los personajes corren por las entradas de los edificios, abren puertas y atraviesan habitaciones. No se trata de la típica ciudad de RPG de acción en la que vas y vienes, con personajes en las esquinas de las calles que sueltan diez páginas de texto. Es una forma muy aburrida de hacer avanzar la historia. Aquí, otros personajes hablan contigo a través de la radio, y la narración se desarrolla a través de la conversación en vez de escuchar a un personaje que te da la crónica de noticias después de cada sección. Aparte de la historia, este juego consiste en ser capaz de sentarse, tirar el manual, saltarse el tutorial, y hacer que las cosas ocurran exactamente como crees que deberían ocurrir; el jugador no debería sentirse desbordado ni confundido, y, si ocurre, es que hemos hecho mal nuestro trabajo.

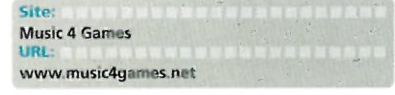


***Space Siege* se controla con simple point'n'click, y contiene muchos horribles enemigos insectoides, preparados para recibir un ardiente disparo de láser; hay también árbol de habilidades, hechizos y distintas armas que mejorarán tu capacidad letal.**



## LA WEB DEL MES

**Music 4 Games sería un recurso útil aunque no contuviera entrevistas con compositores que trabajan en esta industria. Una de las conversaciones más interesantes es con Tomoko Sasaki y Naofumi Hataya, dos de los compositores responsables de *Nights: Journey of Dreams*. En otra, los colaboradores de la banda sonora de *Unreal Tournament 3* analizan las complejidades de un sistema que improvisa mezclas. El diálogo tiende a ser bastante profundo, pero para aquellos que son capaces de distinguir Techstep de Industrial/EBM y que saben utilizar un sintetizador Moog, hay gran cantidad de contenidos útiles, no sólo sobre el proceso creativo, sino sobre integrar una partitura en algo tan dinámico como es un juego.**












De izquierda a derecha, el consejero delegado, Alexis Galley, y el diseñador jefe de *Empire of Sports*, Vincent Vimont. F4 tiene unos 100 empleados.



ENTREVISTA

# Vida deportiva

## Charla táctica con el equipo francés que ha llegado al Lejano Oriente con su MMO deportivo

*Empire of Sports* es un juego creado de forma conjunta por F4, un novato desarrollador parisino, e Infront, una empresa suiza de gestión de derechos deportivos. Se trata de un MMO de deporte, un título arriesgado de descarga gratuita, que ha sido contratado hace poco para distribuirlo en China. Visitamos las oficinas de F4 junto a los Campos Elíseos para una presentación del juego (ver p. 19) y para hablar con su consejero delegado, Alexis Galley, y su diseñador jefe, Vincent Vimont.

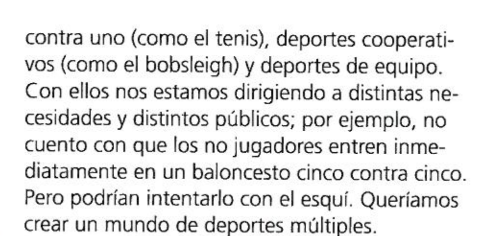
**Parece que el desarrollo ha sido rápido para un MMO.**
**Vincent Vimont:** De hecho, tenemos otro MMO en desarrollo. Los empezamos al mismo tiempo, hemos estado haciendo dos MMOs en dos años. Estamos muy orgullosos, pero aún no podemos hablar de él, porque podría asustar a la gente. He oído cosas como: "Entonces, ¿tenéis 300 empleados?". Es difícil decir que el primer año teníamos 50 empleados, y el segundo 100, y que hemos hecho dos MMOs. Sinceramente, yo tampoco entiendo cómo lo hemos hecho.

**Es un gran reto para un estudio incluir siete deportes en el mismo paquete. ¿Se plantearon hacerlo con menos disciplinas para el lanzamiento inicial?**
**Alexis Galley:** No. Queríamos un equilibrio entre juegos que puedes jugar solo (como el esquí), juegos competitivos de uno contra uno (como el tenis), deportes cooperativos (como el bobsleigh) y deportes de equipo. Con ellos nos estamos dirigiendo a distintas necesidades y distintos públicos; por ejemplo, no cuento con que los no jugadores entren inmediatamente en un baloncesto cinco contra cinco. Pero podrían intentarlo con el esquí. Queríamos crear un mundo de deportes múltiples.

**¿Les preocupa que lo comparen con *FIFA* o *Virtua Tennis,* y lo consideren simplista?**
**VV:** Por supuesto, tenemos que tener cuidado con el mensaje. No queremos que nos comparen con ellos, porque no hay ninguna razón. Estamos haciendo un MMO y se puede a jugar a muchos deportes con un solo personaje. No se trata de minijuegos, son auténticos juegos de deporte, pero no esperes encontrar un juego realista. Estamos entre la simulación y el arcade.

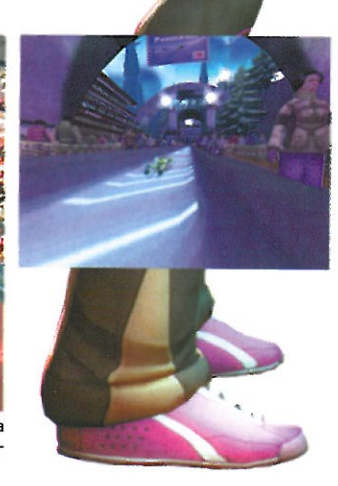
**¿Sería difícil proponer un modelo de venta por separado a un público europeo?**
**AG:** No creo. Creo que debería funcionar, como ha ocurrido en Asia. No comprendo esa excusa que mucha gente esgrime, diciendo que los coreanos son diferentes. Allí tienen los mismos productos. Creo que nos llevan ventaja debido a la difusión de la banda ancha que acaba de despegar en Europa. No creo que los europeos –en general, no los jugadores– sean diferentes de los asiáticos. A medio plazo, considero que debería lanzarse el mismo modelo. Mientras tanto, la gente está habituada al sistema de suscripción. Así que se trata de no llegar ni demasiado pronto ni demasiado tarde.

**"No se trata de minijuegos, son auténticos juegos de deporte, pero no esperes encontrar un juego realista"**





La ropa deportiva estará relacionada con objetos del mundo real (a la derecha), según informa Vimont.



PLAYSTATION 3 · PlayStation 2 · PlayStation Portable

**SERVICIO DE VENTA POR CORREO:**

# 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)




especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

**ALBACETE**
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLIN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

**ALICANTE**
c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

**ALMERÍA**
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

**BALEARES**
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

**BARCELONA**
c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

**CÁDIZ**
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

**CANTABRIA**
c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernan Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

**CASTELLÓN**
c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLO ☎ 964 462 961 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

**GRANADA**
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

**LAS PALMAS**
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

**MADRID**
c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

**MURCIA**
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza. S/N - 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

**OURENSE**
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

**TARRAGONA**
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

**TENERIFE**
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

**VALENCIA**
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S 05-VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

**VIZCAYA**
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

---

- PS3 40Gb BÁSICA — 399,95€
- PS3 40Gb + UNCHARTED + CALL OF DUTY 4 — 469,95€
- CONSOLA PSTWO BASE — 129,95€
- CONSOLA PSP SLIM&LITE PLATA O NEGRA — 169,95€ / +GPS 249,95€
- NAVEGADOR PSP GO! EXPLORE — 119,95€ / +KIT 149,95€

**PS3**

- ARMY OF TWO — 66,95€
- BATTLEFIELD BAD CO — 66,95€
- BLACKSITE AREA 51 — 66,95€
- BLAZING ANGELS — 37,95€
- CONDEMNED 2 — 66,95€
- DARK SECTOR — 61,95€
- DYNASTY WARRIORS 6 — 66,95€
- ENEMY TERRITORY QW — 66,95€
- EVERYBOSY'S GOLF — 66,95€
- F1 CHAMPION EDITION — 37,95€
- FIFA STREET 3 — 66,95€
- GENJI — 37,95€
- GT5 PROLOGUE — 37,95€
- GRAND THEFT AUTO 4 — 66,95€ (ED.ESPECIAL 96,95€)
- HAZE — 66,95€
- MOTORSTORM — 37,95€
- MX VS ATV UNTAMED — 61,95€
- NBA 08 — 66,95€
- PERDIDOS (LOST) — 42,95€
- RAINBOW SIX VEGAS 2 — 66,95€
- RESISTANCE — 37,95€
- RIDGE RACER 7 — 37,95€
- SEGA SSTAR TENNIS — 56,95€
- SOLDIER OF FORTUNE 3 — 46,95€
- TURNING POINT — 66,95€
- UEFA EURO 2008 — CONS.
- UNREAL TOURNAMENT 3 — 66,95€
- VIKING — 66,95€

**PS2**

- ALONE IN THE DARK — 46,95€
- ATV OFFROAD FURY 4 — 46,95€
- BOOGIE — 19,95€
- BUZZ JR. DINOS — 37,95€ (+BUZZERS 56,95€)
- THE DOG ISLAND — 29,95€
- GOD OF WAR 2 — 19,95€
- HARRY POTTER CÁLIZ — 19,95€
- LAND ROVER OFF ROAD — 29,95€
- MX VS ATV UNTAMED — 37,95€
- NARUTO UZUMAKI 2 — 46,95€
- RATCHET & CLANK SM — 46,95€
- SW 2 XTREME LEGEND — 37,95€
- SEGA SUPERS. TENNIS — 37,95€
- SMT PERSONA 3 — 42,95€
- SONIC RIDERS ZERO — 29,95€
- SPIDERWICK — 29,95€

**PSP**

- CODED ARMS C. — 37,95€
- GOD OF WAR — 37,95€
- MGS PORTABLE OPS+ — 19,95€
- NFS PROSTREET — 46,95€
- PATAPON — 37,95€
- PES 2008 — 29,95€
- RATCHET & CLANK — 19,95€
- SILVERFALL — 29,95€




SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
**967 193 158**
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)




## XBOX 360

- XBOX360 ARCADE SYSTEM — 279.95€

- XBOX360 PRO SYSTEM — 349.95€

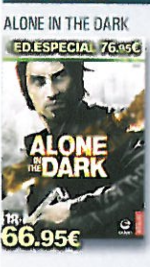
- XBOX360 ELITE SYSTEM — 449.95€

- RACING WHEEL INÁLAMBRICO (INCLUYE DEMO FORZA 2) — 96.95€

- HD-DVD PLAYER — 49.95€

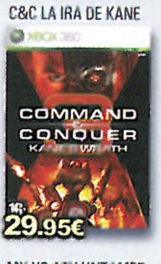
- DISCO DURO 120 Gb — 179.95€

- GUITARRA GUITAR HERO — 66.95€


- ALONE IN THE DARK (ED.ESPECIAL 76.95€) — 66.95€

- ARMY OF TWO — 66.95€

- BATTLEFIELD BAD CO. — 66.95€

- BLUE DRAGON — 29.95€

- C&C LA IRA DE KANE — 29.95€

- CONDEMNED 2 — 66.95€

- DARK SECTOR — 56.95€

- DYNASTY WARRIORS 6 — 66.95€

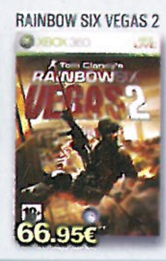
- EL UNIVERSO EN GUERRA — 66.95€
- ENEMY TERRITOTY QW — 66.95€


- FOOTBALL MANAGER 08 — 61.95€


- FRONTLINES FUEL WAR — 61.95€

- GRAND THEFT AUTO 4 (ED.ESPECIAL 96.95€) — 66.95€

- LOST ODYSSEY — 61.95€

- MX VS ATV UNTAMED — 61.95€

- RAINBOW SIX VEGAS 2 — 66.95€

- SEGA SSTAR. TENNIS — 66.95€

- SOLDIER FORTUNE 3 — 46.95€

- TURNING POINT — 66.95€
- VIKING — 66.95€


## Wii

- CONSOLA Wii + Wii SPORTS — 249.95€
- REMOTE CONT. — 42.95€

- NUNCHAKU — 19.95€
- ZAPPER + LINK CROSSBOW — 29.95€

- WII FIT + BALANCE BOARD — 96.95€

- MARIO KART WII + VOLANTE — 46.95€

- VOLANTE WII — 9.95€


- BLEACH — 56.95€


- BULLY — 46.95€
- DANCING STAGE HOT + ALFOMBRILLA — 56.95€
- FIRE EMBLEM — 46.95€
- HARVEST MOON — 37.95€

- HOUSE DEAD 2 & 3 (+ZAPPER 46.95€) — 37.95€

- NARUTO CLASH NINJA — 46.95€

- NO MORE HEROES — 56.95€

- PES 2008 — 56.95€

- SEGA SSTAR TENNIS — 56.95€




## NINTENDO DS


- NINTENDO DS LITE NEGRA — 149.95€

- NINTENDO DS LITE BLANCA — 149.95€

- NINTENDO DS LITE ROSA — 149.95€
- NINTENDO DS LITE PLATA — 149.95€


- ASSASSIN'S CREED — 37.95€

- BABY PALS — 37.95€
- BLEACH — 37.95€
- BOMBERMAN LAND 2 — 37.95€
- BRAIN ASSIST — 37.95€

- BUNNYZ — 37.95€

- FIFA STREET 3 — 37.95€

- IMAGINA SER PATINADORA — 37.95€
- MAGIA EN ACCIÓN (+BARAJA) — 29.95€

- MATHS PLAY — 29.95€

- MYSTERY DUNGEON — 37.95€
- MX VS ATV UNTAMED — 37.95€
- NARUTO NINJA DESTINY — 39.95€
- NINJA REFLEX — 37.95€

- SEGA SSTAR TENNIS — 37.95€

- SPIDERWICK CRÓNICAS — 29.95€


- STRATEGO NEXT — 29.95€

- WINX CLUB 3 ENCHANTIX — 37.95€

- YUGIOH! WCE 2008 — 37.95€

- ZOO TYCOON 2 DS — 37.95€


TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

*Turning Point* es otro juego con una demo criticada en internet. Con un juego desarrollado en nueve meses y una demo creada en dos tercios de ese tiempo, las razones son evidentes.







ENTREVISTA

# Cómo hacer un juego con poco dinero

## El productor de *Turning Point: Fall Of Liberty* explica cómo hacer un FPS sin que te comparen con *Halo* o *Call Of Duty*

*Turning Point: Fall of Liberty,* de Spark Unlimited (distribuido por Codemasters) es un FPS que se ha desarrollado en una cuarta parte del tiempo que suelen emplear los grandes superventas. Hablamos con su productor, Dean Martinetti (arriba a la derecha) sobre cómo desarrollar un juego con una parte mínima de los recursos de las grandes empresas.

**El juego está preparado, ¿cómo se siente?**
Muy bien. ¡Mejor de lo que pensaba que me sentiría hace seis meses, para ser sincero!

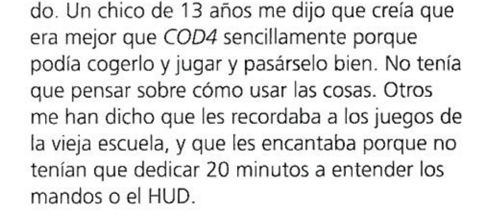
**¿No hay demasiados juegos sobre la IIGM?**
Pero no va de la II Guerra Mundial. Plantea lo que hubiera podido ocurrir después de la II Guerra Mundial. Es pura fantasía, y eso de los alemanes invadiendo América es lo primero que me atrajo. Ese escenario nos ha permitido hacer cosas que nadie había pensado antes, a partir de unos planos de prototipos nazis que encontramos online. Hay muchísimos documentos no clasificados: los alemanes diseñaron prototipos de cosas apasionantes, como el tanque Mouse, el bombardero silencioso, la carabina G47 y la mira infrarroja... Podíamos haberle dado algún giro, porque es un juego y queremos que la gente se divierta, pero en general hemos mantenido estos prototipos como eran.

**¿Cuánto ha durado el desarrollo de *TP*?**
El plan de desarrollo era de un año y tres meses. Pero sólo tuvimos nueve meses para construir el juego para tres plataformas. El principal SKU fue la 360, pues en aquel momento la PS3 no era compatible con Unreal Engine 3.

**"Es pura fantasía, y ese elemento de los alemanes invadiendo América es lo primero que me atrajo. Ese escenario nos ha permitido hacer cosas que nadie había pensado"**

**Usted ha dicho que querían que el juego fuera una "explosión de diversión".**
Cuando empezamos a trabajar en el juego, vimos el plan de desarrollo que teníamos y lo que tenían otras empresas, cuánto tiempo llevaban trabajando en ello y qué querían hacer. Así que pensamos que, por encima de todo, queríamos crear diversión. Un juego como éste tiene que ser divertido y ofrecer momentos de disfrute para el jugador, porque, si no, ¿qué más te dan los detalles del juego?

**¿Cómo una película de acción veraniega?**
Puede parecerse a eso. Los éxitos del cine del verano tienen emoción y momentos fuertes, y la gente va a verlos buscando eso. Cuando juega, la gente espera entretenerse y divertirse. La diversión es lo fundamental, no el realismo, o que la pantalla esté llena de triángulos con una cantidad determinada de emisores de partículas que disparan a la vez. Creo que la gente disfruta del juego porque se entusiasma jugando. Un chico de 13 años me dijo que creía que era mejor que *COD4* sencillamente porque podía cogerlo y jugar y pasárselo bien. No tenía que pensar sobre cómo usar las cosas. Otros me han dicho que les recordaba a los juegos de la vieja escuela, y que les encantaba porque no tenían que dedicar 20 minutos a entender los mandos o el HUD.



**¿Y al final aparece un robot de Hitler?**
¡Ja! Ya me gustaría. Pero lo quitamos.



**Teletipo**



**El poder curativo de las consolas**

**La niña de la imagen no está jugando a *El Poder de la Fuerza*, está jugando con la PlayStation Eye. La Fundación Visión COI está realizando un estudio para comprobar si la cámara de PS3 puede mejorar la visión de los niños y si la PSP puede reducir el "ojo vago" de los más jóvenes. En unos meses estarán los resultados. Y dos hospitales americanos usan la Wii: el Riley Hospital para rehabilitación de pacientes que han sufrido un infarto cerebral y el Hospital de veteranos Hines para terapia con lesionados medulares.**

# PRIMICIAS

## Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

### Legendary

**PLATAFORMA:** 360, PC **DISTRIBUCIÓN:** ATARI



No sirve como eslógan decir "De los creadores de Turning Point: Fall of Liberty" ni "una guerra total entre el hombre y el mito". Por la gloria de Atari, que esté a la altura del nombre.

### Battlefield: Heroes

**PLATAFORMA:** PC **DISTRIBUCIÓN:** EA



Gratis y financiado con micropagos y publicidad, este spin-off de DICE es el mayor aval de EA dentro de los modelos asiáticos online. ¿Qué pensará Valve de su "artística" partida?

### SNK Arcade Classics: Volume 1

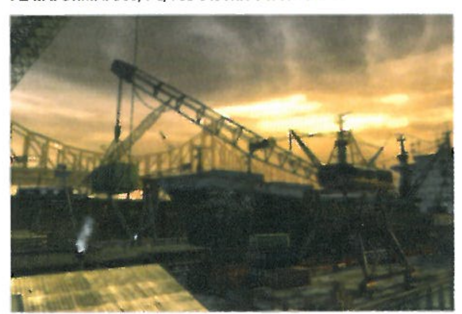
**PLATAFORMA:** PS2, PSP **DISTRIBUCIÓN:** SNK PLAYMORE



Los 16 juegos parecen una colección cronológica, sobre todo si elegimos *Shock Troopers* y *Art Of Fighting* antes que sus continuaciones. Por lo menos, el Volume 2 no decepcionará.

### Highlander

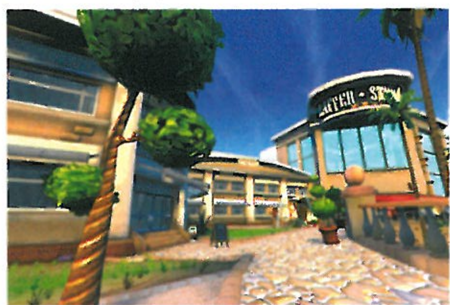
**PLATAFORMA:** 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EIDOS



Está muy bien decir que sólo queda uno, ¿pero un qué? Tal vez un agitado, trotamundesco y sobrenatural slash 'em up con espectaculares escenas de decapitación de inmortales.

### Leisure Suit Larry: Box Office Bust

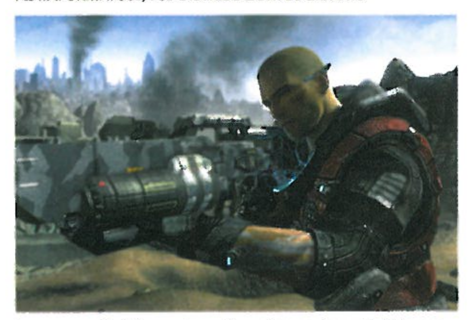
**PLATAFORMA:** 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SIERRA



Parece que Larry se pasa al *GTA* con carreras, puzzles, plataformas y exploración. Entre los talentos: Carmen Electra, Shannon Elizabeth y guionistas de Happy Madison Productions.

### Fracture

**PLATAFORMA:** 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** LUCASARTS



Las armas y la física protagonizan siempre los antipáticos escenarios de los shooter de LucasArts; aunque da lo mismo, dado el nuevo look del héroe Jet Brody, tampoco nada nuevo.

### Mirror's Edge

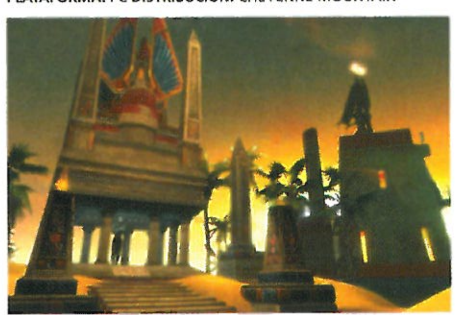
**PLATAFORMA:** 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EA



Posiblemente el pantallazo del año, aunque solo sea porque alguien se acordó de darle al anti-aliassing. No sería de extrañar que DICE lograse un resultado final bastante fiel.

### Stargate Worlds

**PLATAFORMA:** PC **DISTRIBUCIÓN:** CHEYENNE MOUNTAIN



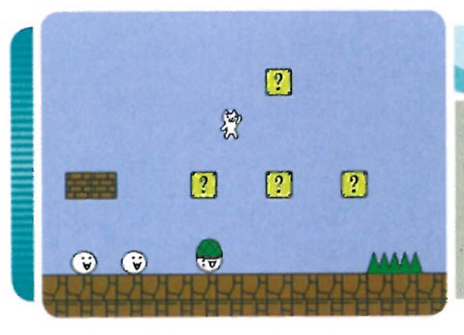
El tráiler debutó este mes durante el retorno de Stargate Atlantis, haciendo que la gente de marketing parezca tan astuta como los de diseño. Una pena que la acción sea toda CGI.

### Virtua Fighter 5

**PLATAFORMA:** 360 **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Que *VF5* esté en esta página lo dice todo acerca de la batalla perdida por su exclusividad para PS3. El último parche permite salvar lo jugado online y elegir y mezclar los trajes.



### EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

**Syobon Action**

www.geocities.jp/z_gundam_tanosii/home/main.html

Por lo visto, se construyó sólo para meterse con un compañero de trabajo. *Syobon Action* es una aguda y despiadada parodia de las normas de los plataformas. Tomando como plantilla el *Super Mario Bros* original, castiga a los jugadores a la menor oportunidad. La muerte llega de muchas, muchas formas, saboteando tus expectativas con una crueldad que se vuelve hilarante: bloques invisibles que se colocan en la cumbre de un salto, haciéndote caer en picado a una fosa, partes del escenario que se va cayendo inexplicablemente bajo los pies, y unas inocentes tuberías, que pueden tanto ser entradas a otros niveles, como enviarte directamente a tu perdición.

Los power-ups pueden ser igual de mortíferos: ¿por qué una estrella tiene que significar invencibilidad? ¿Por qué va a ser beneficioso un avatar enorme? Nos ha encantado llegar al final perdiendo sólo 161 vidas.




Precio de descarga: 3€ (3,48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0,50€ (0,58€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Para tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla, consultar www.vodafone.es




Square Enix ultima las conversiones de DS de las entregas quinta y sexta de *Dragon Quest. DQ IX* se retrasa porque el modo principal ha pasado de ser cooperativo a individual.

## Juegos para el recuerdo

### Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

La revista *Famitsu* celebró el pasado enero la publicación de su número 1.000 y, como uno de los festejos de tan singular marca, reveló los resultados de una de las encuestas con más miga de su historia, una de esas que tanto se utilizan de referencia para tratar de interpretar la mente nipona. Los lectores votaron durante cuatro meses para elegir los "juegos para legar al futuro", aquellos que permanecían en la memoria de los jugadores, así como los motivos que les habían llevado a elegirlos. Más de 10.000 lectores ayudaron a conformar una lista de 100 juegos, siguiendo el método de una encuesta publicada por *Famitsu* hace dos años para elegir los mejores videojuegos de todos los tiempos. En aquella ocasión, en el podio estuvieron *Final Fantasy X, Final Fantasy VII* y *Dragon Quest III*.

Ahora, el número uno ha sido para el primer *Mario Bros,* de NES, posiblemente el primer título que dejó pegados al televisor a miles de japoneses que ahora lo recuerdan con cariño. De hecho, la mayoría califica a este juego como el entretenimiento ideal con el que jugar con los hijos, opinión tanto de padres como de quienes no lo son. Un nuevo argumento a favor que podrán esgrimir los que justifican que la imagen de Mario es un icono indiscutible de los videojuegos.

Pero, si existiera una foto de familia oficial de los personajes más emblemáticos de la historia del ocio electrónico, habría que hacerla lo suficientemente grande como para que cupieran los protagonistas de *FFVII,* RPG que se alza de nuevo con un segundo puesto de entre casi 2.800 títulos votados. Muchos japoneses siguen rejugándolo y no abandonan la esperanza de un futuro remake, por lo que no es de extrañar que, diez años después de su creación, continúe dando mucho que hablar. En la propia Square Enix, la mayoría de programadores se confiesa seguidor devoto de este juego, y, de entre las últimas incorporaciones, muchos admiten que lo que les motivó a unirse a la empresa fue la posibilidad de participar algún día en una nueva versión del título. El propio Yuji Horii, creador de la serie *Dragon Quest,* admira la séptima entrega de la que un día fuese serie rival, ahora hermana. Él es uno de los más famosos defensores de la teoría de la resurrección de Aeris, lo que le llevó en varias ocasiones a discutir con el propio Sakaguchi las contradicciones en las que podía haber incurrido el programa original.

> En Square Enix, la mayoría de programadores se confiesa seguidor de *Final Fantasy VII,* y muchos admiten que lo que les motivó a unirse a la empresa fue la posibilidad de participar en una nueva versión del título

En tercera posición del ranking de "juegos para legar al futuro" está *Dragon Quest III,* repitiendo la posición que logró cuando se votaron los mejores juegos de la historia. Otros representantes de la franquicia *Dragon Quest* entre los primeros de esta clasificación son la quinta entrega, que ocupa el noveno puesto (cuya adaptación a DS se está preparando, a pesar de que cuenta ya con una versión de PS2) y el original de NES (undécimo puesto).



Resulta curioso comprobar que, mientras *DQ IV* tuvo también otro remake en PS, la tercera entrega, la más recordada por los japoneses, no ha sido remodelada desde la Super Nintendo. Las grandes colas que se registraron en 1988 en el lanzamiento del *DQ III* para NES llevaron a la serie a los titulares de prensa y se acuñó la expresión "fenómeno *Dragon Quest*", que fue repetida en posteriores lanzamientos de los otros títulos de la serie.

Volviendo a la clasificación de *Famitsu*, *Final Fantasy X* regresa a la palestra, esta vez en cuarta posición. Le siguen *Pokémon* (su primera edición, para la GameBoy clásica), y, ya en sexto lugar, *Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Sorprende comprobar cómo no todos los juegos que los japoneses consideran dignos de transmitir a futuras generaciones tienen demasiada antigüedad: *Smash Bros* de GameCube y el salvador de la PSP, *Monster Hunter Portable,* asoman la cabeza entre los diez primeros de la lista, y *Chrono Trigger* es el que cierra la cabeza. Con el tiempo, puede que la entrega de GC ceda su fama al recién estrenado *Brawl,* que está arrasando. Por su parte, a finales de marzo llega la segunda entrega de *Monster Hunter* a la PSP, y promete ser otro filón para Sony. ¿Qué pasa con *Chrono Trigger?* Extraña que uno de los mejores RPGs de la historia aún no haya sido puesto al día, más aún vista la actual política de negocio de Square Enix.

**(Arriba) Si dentro de 20 años preguntas a un japonés qué juegos marcaron su infancia, seguro que incluirá *Mario Galaxy.* (A la izquierda) ¿De verdad murió Aeris? Incógnitas como ésta mantienen viva la leyenda de *Final Fantasy VII.***



ODIN SPHERE
Sumérgete de lleno en una intrincada historia y descubre la verdad oculta tras una antigua profecía, una revelación que, en caso de cumplirse, conducirá a la destrucción del mundo.
Deleita tus sentidos con esta obra maestra, una experiencia visual con la que muchos habían soñado pero que pocos creían posible.
PlayStation 2
Odin Sphere
12+
ATLUS
SQUARE ENIX
“ El RPG de Acción más bello jamás creado.”
Revista Oficial PlayStation
UNA OBRA DE ARTE A TU ALCANCE
www.odinsphere.es
12+
www.pegi.info
PlayStation.2
ATLUS®
WWW.ATLUS.COM
SQUARE ENIX.

# Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico



## Los + buscados de **Edge**

### Alone in The Dark



**¡Hay un juego detrás de todas las demos! Si las promesas sobre la física y Central Park se hacen realidad, podría ser la leche.**
360, PC, PS2, PS3, WII, ATARI

### Fallout 3



**Más pequeño que *Oblivion*, pero ¿cuánto más páramo quieres? Hasta la paranoia puede llegar a ser seductora.**
360, PC, PS3, BETHESDA

### The Outsider



**No vimos el thriller de mundo abierto cuando visitamos Frontier en un rápido paseo por el estudio, pero estamos impacientes.**
TBC, FRONTIER

## El modding está de moda

### ¿Se puede llegar al gran público sin perder credibilidad?



**Del estudio que antes se dedicaba a Mods, *Quake Wars* fue un juego que retuvo las mejores cualidades de su predecesor, *Wolfenstein: Enemy Territory*, y aún así supo añadir los cambios y nuevas ideas necesarias para satisfacer su necesidad de convertirse en un lanzamiento reconocido de PC.**

Podemos estar seguros de una cosa: *Damnation* será mejor que el mod de *Unreal Tournament* del que salió. Con un presupuesto profesional, un equipo mayor, más entregado y con más experiencia a sus espaldas, no hay razón para que no sea más competente y divertido.

Pero habrá perdido mucho del encanto del mod original. El ideal romántico de los juegos y mods independientes es muy atractivo: igualitario, creativo, honesto, auténtico. Estos dotados amateurs lo hacen por amor al arte, por el respeto y el reconocimiento de sus compañeros. O al menos eso parece. Al final hacemos la vista gorda ante la típica y (comprensible) naturaleza de los resultados.

Distribuidoras y desarrolladoras parecen tener la misma percepción, ya que encuentran en estos juegos amateurs una valiosa fuente de ideas y, en sus responsables, talento. Y no les dejan escapar: les contratan para reproducir ese mismo trabajo en lanzamientos comerciales. El problema es que al jugar en la gran liga se pierde cualquier conexión con el encanto amateur. Ahora hay que brillar por méritos propios, hay un público que sabe lo que cambia: un presupuesto razonable, el propósito de hacer dinero y el marketing.

*Damnation* no parece haber pasado muy bien la transición, con un estilo gráfico que imita un juego ya existente, distorsionando las caracterícticas individuales de *Damnation* en el proceso. *Frontlines* (analizado el mes pasado) es competente, pero no consigue atraer de la misma manera que el mod de *Battlefield 1942* al que dio lugar, en parte por la campaña de un jugador, que adultera su esencia natural como shooter multijugador muy bien matizado.

Si han de irrumpir en el mundo profesional y retener el mismo nivel de compromiso, los mods y los juegos independientes han de desarrollarse con cuidado. *Portal*, por ejemplo, es una hábil continuación de *Narbacular Drop*: Valve aplicó sus recursos y experiencia a una idea estelar y la hizo brillar. Los desarrolladores y distribuidoras cada vez tienen más en cuenta no perder la magia, mientras los amateurs ganan experiencia con la naturaleza pública de los juegos XNA, y los mods UT de PS3.



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **KOJIMA PRODUCTIONS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2008**

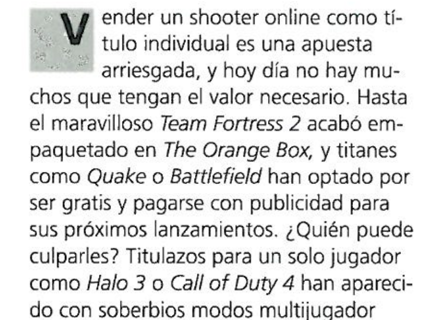
# Metal Gear Online

## ¿Se colará Konami en el juego online por la puerta de atrás, o arrasará por la entrada principal?



**Calles de fuego**

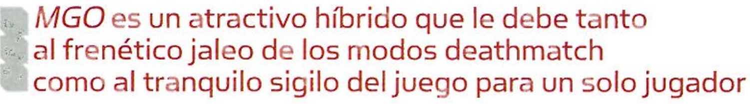
**El diseño de los mapeados impresiona. Las ciudades y fábricas son visualmente sencillas, pero su arquitectura logra ser a la vez compleja e intuitiva. Hay abundancia de puntos donde esconderse y hacer de francotirador y opciones tan inusuales como una honda trinchera camuflada justo en medio de una encrucijada, un punto mucho más valioso de lo que parece. Los puntos de regeneración, las banderas y las bases están colocados con ingenio y astucia, ofreciendo movimientos sorprendentes.**



Vender un shooter online como título individual es una apuesta arriesgada, y hoy día no hay muchos que tengan el valor necesario. Hasta el maravilloso *Team Fortress 2* acabó empaquetado en *The Orange Box*, y titanes como *Quake* o *Battlefield* han optado por ser gratis y pagarse con publicidad para sus próximos lanzamientos. ¿Quién puede culparles? Titulazos para un solo jugador como *Halo 3* o *Call of Duty 4* han aparecido con soberbios modos multijugador online, repletos de opciones, que pueden satisfacer a los usuarios durante años.

Así que algunos se han llevado las manos a la cabeza cuando Konami ha decidido vender el multijugador de *Metal Gear Solid 4* como un juego separado. Es más, los antecedentes de *Metal Gear Online* son los normalitos modos multijugador de *MGS 3: Subsistence* y *Portable Ops*. ¿Konami quiere colarse en la fiesta tarde?

Eso sí, en cuanto a calidad no hay de qué quejarse. Una primera partida revela que *Metal Gear Online* resulta compacto, bien equilibrado y con un diseño acertado, gracias a un refrescante ritmo y a un control tenso. Aunque muchos shooters en tercera persona son igualitos a los de primera excepto en la perspectiva, *MGO* es distinto, al ser un atractivo híbrido que le debe tanto al frenético jaleo de los deathmatch como al tranquilo sigilo del juego para un jugador. Sus estilos son los conocidos, pero hay que destacar su inteligente su ritmo lento y la inesperada inclusión de un apuntado automático opcional.



*MGO* es un atractivo híbrido que le debe tanto al frenético jaleo de los modos deathmatch como al tranquilo sigilo del juego para un solo jugador

Este tipo de apuntado, que puede conectarse y desconectarse apretando el cuadrado, es mucho menos preciso que el manual, pero resulta útil para desenvolverse con velocidad en enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Está equilibrado, al otro extremo, por un modo de apuntado con zoom en primera persona que te impide moverte. La mayoría de los jugadores usarán menos el apuntado automático con el tiempo, pero muchos no lo dejarán nunca gracias a su accesibilidad, su equilibrio y su utilidad a largo plazo. De la misma manera, el ritmo de movimiento puede parecer lánguido, pero estimula el sigilo, la precaución y la limpieza de mapas en lugar del habitual "a toda pastilla", y da sabor único a *Metal Gear Online*.

Lo que no innovan son los tipos de juego. Los modos deathmatch (sólo y en equipo), captura la bandera, defensa de la bandera y captura de base permiten hasta 16 jugadores, y de lo más respetuosos con las tradiciones. Bueno, no tanto. Porque hay toques absurdos típicos de Kojima, como reemplazar las banderas con un pato de goma y una rana que saltan sobre la cabeza de sus poseedores, y anuncian su captura con un "cuac" o un "croac". Es más, tanto a la hora de capturar la bandera como cuando hay que defenderla, no hay que hacerlo en las bases de los jugadores, sino en unas zonas neutrales del mapeado, equidistantes de los puntos de regeneración de los equipos. Incluso hay un mapeado que se salta la lógica habitual colocando juntas las metas de los usuarios en el centro, con resultados llenos de furia y batallas endurecidas.

En nuestra partida tendían a abundar los rifles de asalto –imaginamos que es normal en los principiantes–, pero los arsenales del juego incluyen multitud de alternativas interesantes, incluidos clásicos de los *Metal Gear* como pistolas tranquilizantes, revistas de fotografías eróticas, cajas de cartón y las utilísimas granadas de humo y antielectrónica. Tu efectividad con estas armas estará dictada por las cuatro habilidades que selecciones cuando crees a tu personaje. Hay una amplia selección, y todos aumentan de nivel con el tiempo, ofreciendo una forma sencilla pero flexible de especializar a los personajes. También





**No hay ni botiquines ni forma de recargarse: una vez pierdes salud, no la recuperarás hasta que renazcas. Así aumenta el ritmo y se evita el juego demasiado conservador.**







En las opciones de personalización abundan los pasamontañas, gafas de seguridad, máscaras de gas y chalecos antibalas, pero estos últimos son pura estética: el rendimiento depende de las habilidades de tu héroe.







El primer impulso es ir por los tejados, pero te expones tanto como otras posiciones. Permanecer estirado en un pasadizo es una opción excelente para el francotirador.



puedes personalizar tu apariencia, aunque es complicado hacer algo que no sea un militar atractivo, serio y discreto.

Las claves para el éxito de los juegos online son, cada vez más, la personalización de los personajes y la persistencia, y, aunque es pronto para decirlo, parece que Konami lo sabe de sobra. Si puede unirlo a un apoyo fuerte a las comunidades y un goteo continuo de nuevos contenidos, *Metal Gear Online* será una proposición sólida. La única cuestión pendiente es la distribución. Nos han hablado de un lanzamiento normal, pero parece que *Metal Gear Solid 4* irá acompañado de un pack "de inicio". Si puede convertirse en el juego completo mediante contenidos descargables, *Metal Gear Online* puede convertirse en un éxito de la forma que mejor se le da: con sigilo.





Como su versión para un jugador, *Metal Gear Online* no impacta de inmediato. Pero su infravalorado aspecto –gruesas texturas, tonos fríos y monocromos y formas angulosas– es puro PlayStation, y además está muy bien acabado.

PLATAFORMA: **360, DS, PC, PS2, PS3, WII**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **CRYSTAL DYNAMICS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **FINALES 2008**

# Tomb Raider: Underworld

## Crystal Dinamics le compra a Lara Croft un billete de ida y vuelta al infierno, en otra inteligente actualización


**El ataque cuerpo a cuerpo de Lara cambiará según el contexto. Las panteras negras son tradicionales de los *Tomb Raider*, pero los furtivos que las cazan también darán guerra.**

Su empresa madre SCi ha tenido un comienzo de año turbulento, con ofertas de compra fallidas, las acciones subiendo y bajando y cambios en la cúpula, así que hay que perdonarle a Eidos que quiera buscar un poco de estabilidad en medio del caos. De ahí que invitara a la prensa a ver el próximo *Tomb Raider*, la única apuesta segura en la recámara de la empresa. Era la Lara de siempre, esbelta pero atlética, atractiva y pragmática. Aunque se basa en un nuevo motor, *Tomb Raider Underworld* se mantiene fiel al mantra de la serie desde su renacimiento con Crystal Dynamics en *Legend,* allá por 2006: mantén la esencia, y mantenla bien.

Eidos intenta maximizar el nuevo capítulo de su principal inversión con versiones para PS2, Wii y DS, pero el desarrollo de *Underworld* se dirige al hardware más potente; es el primer juego de la serie para esta generación. Aunque *Legend* y *Anniversary* tuvieron versiones aceptables, la diferencia respecto al nuevo motor –visto en una 360– se hace patente. *Underworld* es una bestia muy, muy atractiva.







**Su aspecto, sencilla y ligeramente de cómic, es expresivo y está bien animado; su figura sigue siendo excelente y más realista de lo que solía y en movimiento es alucinante**

Quizá no alcance el detallismo exhaustivo de su nuevo rival, *Uncharted,* pero sus exquisitos efectos de luz, meteorología y ambientación, así como su sensacional animación fluida –basada, por primera vez en un *Tomb Raider,* en captura de movimientos–, le dan un aspecto mucho más natural. Vimos a Lara explorando un templo maya en la jungla mexicana durante una tormenta. La lluvia caía de forma convincente, empapando su ropa. Una luz solar aguada aparecía en los claros de las nubes. Los tonos de la vegetación circundante o de las piedras resaltaban suavemente en la luz reflejada, y los efectos HDR se usaban con moderación y sutileza. No es habitual usar palabras como sutileza o contención al hablar de la iluminación y el color de los videojuegos, y es un placer poder usarlas en este caso.

La misma apariencia de Lara tiene su importancia. La creación de Toby Gard necesita comerse la pantalla con su carisma, gracia, dinamismo y atractivo sexual, y su nueva encarnación lo consigue de sobra. Su aspecto, sencilla y ligeramente de cómic, es expresivo y está bien animado; su figura sigue siendo excelente y más realista de lo que solía; aunque el hecho de que el barro se pegue a sus piernas y se lave con la lluvia le dé un aire cutre, la introduce más claramente en el mundo real. Pero lo importante es que, en movimiento, es alucinante.

Los cambios en su lista de movimientos son humildes pero efectivos, y están muy bien animados. Una nueva y potente animación del sprint le permite cruzar los escenarios (ligeramente más grandes) sin caer al vacío, y el impulso desde la pared le añade más complejidad a las partes de lucha. Ambos quedan eclipsados por la escalada libre: es una opción poco



### Ángel del infierno

No es la primera vez que Lara Croft se desplaza sobre dos ruedas, pero la moto de *Underworld* promete unos desplazamientos mucho más constantes e integrados que en los interludios con vehículo de otros *Tomb Raider.* Podrás usarla con bastante libertad para moverte por los escenarios más grandes, y su uso se integrará en ciertos puzles y retos: en la demo que vimos, Lara tenía que usarla para cruzar una puerta a tiempo. Esperamos que se hagan ciertos ajustes al modelado: el agresivo diseño del bicharraco que vimos encajaría mucho mejor en *No More Heroes.*





**El garfio de agarre y la cuerda interactúan con el entorno, y se usan para resolver puzles… Como engancharlo en un bloque de piedra para hacerlo caer (debajo). Muchos de los puzles de *Underworld* se resuelven con la física, no mediante guión.**

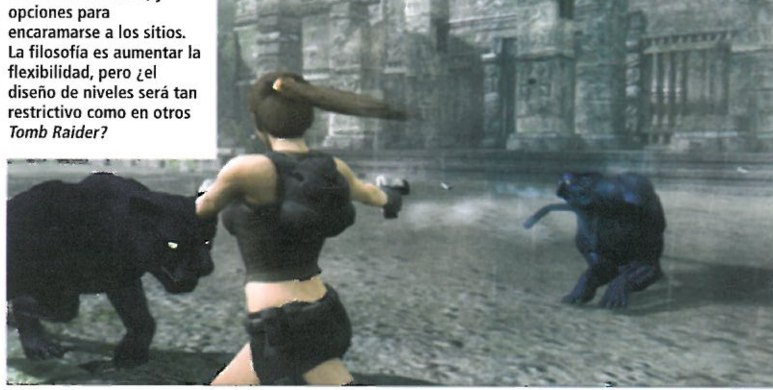








Dentro de los nuevos movimientos está apuntar desde una escalera, y opciones para encaramarse a los sitios. La filosofía es aumentar la flexibilidad, pero ¿el diseño de niveles será tan restrictivo como en otros *Tomb Raider?*



interesante en sí misma y está restringida a algunas superficies, pero el movimiento ágil y grácil, así como la intensa sensación de conexión física, de fuerza y atletismo, son puro *Tomb Raider*.

Como *Legend* y *Anniversary, Underworld* se basa en la flexibilidad y la fluidez. El doble apuntado automático es especialmente útil cuando luchas en círculo contra panteras negras o las pequeñas arañas que pueden trepar y saltar desde superficies verticales. También puede buscar objetos del escenario para realizar ataques cuerpo a cuerpo contextuales, sosteniendo uno en una mano y una pistola en la otra; en la demo podía encajar un palo que cogía en algunas ranuras del templo para abrir nuevos caminos. Todo ello se ha conseguido con tremenda facilidad, y no se aprecia el más mínimo empalme en las rutinas de animación.

Pero, aun siendo impresionante, la breve sección del juego que vimos era un *Tomb Raider* prototípico: dispara a animales salvajes, trepa, derriba un bloque, encaja una reliquia en una ranura, abre una puerta de piedra. Una charla con los productores puso de manifiesto algunos cambios. Eidos informa de que el juego, aunque sigue basándose en niveles y en mundos poco abiertos, tendrá una estructura menos lineal y puzles globales cuyos componentes pueden completarse en cualquier orden (entendemos que incluirá cierta exploración en sentido inverso, al estilo Metroid). También seguirán las secuencias cinemáticas con botones de acción –bastante molestos en los últimos juegos–, pero mejor integradas.

Pero lo más importante es lo que Eidos todavía no enseña. El clímax de la demo mostraba a Lara abriendo las supuestas puertas del mismísimo infierno maya. Lo que sugiere –no lo dicen los productores, sino el título– que una parte sustancial del juego se ambientará en escenarios míticos y fantásticos que contrastarán con la mampostería desmoronada y repleta de vegetación antes mencionada.

Es una perspectiva interesante pero peligrosa: es difícil que los cambios de tono funcionen de cara al público, y es arriesgado hacerlo en el noveno capítulo. Claro que, por lo poco que hemos visto, Crystal Dynamics está desarrollando *Underworld* con una seguridad y una suavidad poco comunes. Quién sabe: si pueden llevar sin problemas a Lara al infierno, quizá puedan sacar a SCi de él.



La belleza de *Underworld* resulta apenas evidente en estas imágenes; necesitas ver el juego en movimiento –sobre todo, a su heroína– para apreciarlo. Sí se aprecia aquí su preciosa iluminación.







Algunos postes (arriba) se encajan en ranuras para abrir opciones de exploración, pero, obviamente, no te los puedes llevar. Hace falta un diseño inteligente para que no sean más que un truquito.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **BLUE OMEGA**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **FINALES 2008**



# Damnation

## De parches e imitaciones en un Viejo Oeste steampunk

*Gears of War* ha influido más de lo que jamás podríamos haber supuesto. Su sistema de cobertura y su control, su implementación del modo cooperativo, su estética sombría, incluso cosas tan pequeñas como la recolocación del botón de recarga, las han reabsorbido multitud de juegos. Y *Damnation* parece haber seguido ese camino. Su estilo visual tecno-gótico con vísceras es similar, y como usa el Unreal Engine 3, ofrece un aspecto parecido, aunque sin los detalles que caracterizaban a *Gears:* su protagonista lleva un arsenal de cuatro armas, suena el peculiar timbre de los efectos sonoros de *Gears,* el diseño de su interfaz, y mucho de su sistema de control.

Esa comparación, sin embargo, no sirve para entender *Damnation,* porque, aparte de su naturaleza de shooter en tercera persona, es muy distinto. De hecho, se trata del sucesor directo de un mod de *Unreal Tournament 2004* que obtuvo el segundo puesto en el concurso "Make Something Unreal" de nVidia, y ha sido desarrollado por un equipo que incluye a los 12 creadores de aquel mod.

La diferencia clave está en sus escenarios, que no son los estrechos pasadizos lineales de *Gears.* Éstos, además de mucho más expansivos, están ambientados en un mundo llamado The Sovereignty, una extaña mezcla temática de arcos góticos, desiertos del Oeste americano e industrialismo futurista. Una sección mostrada por el diseñador jefe **Jacob Minkoff** y el productor Richard Gilbert comienza en un lado de un enorme desfiladero, al otro lado de un pueblo bombardeado por un ejército enemigo. El objetivo es encontrar una forma de cruzar el desfiladero, entrar en el pueblo y alcanzar a las tropas aliadas en un puente de acero. Sin mapa o brújula, es crucial estudiar las vistas para pensar cómo llegar al pueblo por el camino adecuado.

Una segunda diferencia es que el personaje del Capitán Hamilton Rourke, miembro del grupo de rebeldes conocidos como los Peacemakers, tiene más en común con Lara Croft que con Marcus Fenix. Es hábil con las armas y ágil (puede trepar por las paredes y dar volteretas espectaculares). Una vez en el pueblo, Rourke tiene que trepar por varios edificios para llegar al puente. El equipo afirma que los escenarios ofrecerán múltiples rutas para atravesarlos, con algunas que permitirán que los jugadores eviten el combate: la elección será cosa, dicen, del usuario. Minkoff dice: "Hemos cogido los shooters en primera persona y les hemos dado verticalidad. Queremos que los shooters evolucionen, para que sus fans disfruten las acrobacias que los amantes de las aventuras de acción llevan disfrutando durante años".

El combate en sí ofrece un ritmo rápido y, sin movimiento de cobertura, es esencial esquivar y disparar a toda velocidad. Los enemigos cuentan con capacidades acrobáticas similares a las de Rourke, pero su poder especial, concedido por el toque de misticismo indio americano, le permite ver a los enemigos a través de las paredes. Eso sí, ahora mismo la IA no lo logra, ya que se limitan a correr hacia el jugador hasta que caen muertos.

Con una animación, combates y diseño de escenarios tan rudimentarios, queda mucho por hacer en *Damnation.* Y, si quiere evitar el parecido con *Gears of War,* debería confiar más en sí mismo para llegar a ser algo especial.



**Aunque aún no se han visto, *Damnation* incluirá vehículos y ofrecerá elecciones respecto a su uso. Serán muy útiles para atravesar los amplios terrenos del juego.**





**Los jugadores tendrán la compañía de un colega IA, una mujer vestida de forma muy inadecuada que hace el papel de anfitriona para el cooperativo offline.**



### Más que historias, milongas

*Damnation* es el primer juego propiedad de Blue Omega, una empresa de series B de terror, Dark Ride y Danika, que a su vez es subsidiaria de otra llamada Heavy Hammer, que maneja datos de bienes inmuebles. El productor de *Damnation,* **Richard Gilbert,** ve un gran potencial en los videojuegos: "Son ideales para contar grandes historias porque son más largos que las películas, y económicamente más viables". Lo que lleva a preocuparse por la velocidad en que algunas compañías de fuera del sector, como Blue Omega, se lanzan a programar, en este caso usando a modders.




3+
www.pegi.info
SAL AL CAMPO Y JUEGA CON TUS AMIGOS
Jasmin
Fácil de jugar, pero difícil de dominar, Everybody's Golf para PS3 es un divertido juego interactivo con el que todo el mundo va a disfrutar. Diviértete en el modo rápido con 4 amigos o en el increíble campeonato online donde competir hasta con 50 jugadores de todo el mundo.
Tú decides, pero la fantástica experiencia en alta definición de PS3 no te decepcionará.
¿Y bien? ¿Eres el mejor de tu casa o el mejor del mundo?
eu.playstation.com
EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR
Everybody's Golf World Tour
PLAYSTATION 3
"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Clap Hanz Ltd. Everybody's Golf is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
This is living
PLAYSTATION 3





Hormigón, ángulos rectos y poca iluminación, los escenarios son muy urbanos. Claro que los fans de *FEAR* y *Condemned* sabrán que no hay que fiarse de las apariencias. Un escenario sin obstáculos es ideal para la astuta IA del juego y sus tácticas.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **WARNER BROS**
ESTUDIO: **MONOLITH**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



**Propiedades**

La batalla legal de Monolith con Vivendi por los derechos del *FEAR* original ha sido sangrienta. Al final, Vivendi retiene el nombre, y puede legalmente crear expansiones que reciclen sus activos. A Monolith le corresponde todo su contenido, la ficción y los personajes. Continúan los rumores sobre una continuación de Vivendi, aunque, al deber diferenciarse del primer juego, el uso de la marca es casi irrelevante. Vista la lamentable conversión que le ha "caído" a la PS3, y expansiones soporíferas como *Extraction Point* o *Perseus Mandate*, no parece que valga la pena usar el título.

# Project Origin

## Monolith se prepara para demostrar que no hay nada que temer más allá de *FEAR*

Lanzado durante la resaca de *Matrix* y *The Ring*, *FEAR* fue una dosis perfectamente medida de tiroteos a medio camino entre lo oriental y lo occidental. Sus creadores se han preocupado lo suficiente para lanzar dos expansiones y una continuación, si bien las primeras, pese a llevar su nombre, fueron desarrollada por impostores, y la segunda ha sido programada por Monolith. Gracias a esa IA que se movía con picardía por muelles de carga, almacenes y cubículos de oficina, gritándose órdenes contextuales y dando informes, *FEAR* fue un shooter increíblemente inteligente

*Project Origin,* un nombre escogido sobre otros candidatos tan rimbombantes como *Carnival of Graveyards* o *Deathscapade,* puede parecer un mal presagio. Después de todo, las raíces de la serie no son el camino que debería tomar un nuevo capítulo de *FEAR,* especialmente después de haber ahondado tanto en ellas la última vez. Esas niñas que pedían a gritos un corte de pelo están tan pasadas de moda como los pueblerinos que torturan turistas: ¿de verdad queremos ahondar más en dicha mitología?

Pero parece que va a ser así, y Alma, la enfant terrible del último juego, vuelve de nuevo. Aunque la acción no es una anterior –su comienzo se solapa con el explosivo clímax de *FEAR*–, *Origin* se centra en los motivos, la historia y la tormenta que rodea a Alma. Pero no te preocupes, este capítulo parece tan incisivo como shooter, ya que se han evitado trampas tan obvias como los combates en grupo.

Al investigar la carnicería de *FEAR,* Michael Becket se enfrenta a combates más abiertos y tácticos que los que encontró su anónimo predecesor. *Origin* tiene un concepto menos cinematográfico, pues explota a fondo su potencial como tiroteo contundente y futurista, aunque con las mismas habilidades *bullet time* de otros tiempos. Casi todos los enemigos y villanos originales han desaparecido en favor de otros más inteligentes y capaces, especialmente los mechas, preparados para explotar los entornos más abiertos. La ayuda cooperativa de los PNJ aliados también ha evolucionado hacia algo más allá de mover alguna pieza de mobiliario.



Con su agilidad, su invisibilidad y el hábito de desaparecer por los huecos del techo, los asesinos Icarus de *FEAR* están entre los mejores enemigos de todos los tiempos. ¿Volverán? Nadie ha dicho nada, aunque los nuevos enemigos del juego usan tácticas similares.





Los fans de Paxton Fettel lamentarán su ausencia, aunque *Origin* promete un abanico más amplio de villanos y friquis. El héroe Michael Becket recupera la "conexión" similar con Alma del primer juego.

La introducción de combates abiertos, en los que la IA y el jugador improvisan tácticas, deja en pañales a *Stalker,* ya que los enemigos te obligan a sacarle partido al mejorado nuevo sistema de cobertura algorítmica. Lo que no impide que haya armas suculentas, como la pistola de clavos, más bien un lanzaestacas metálicas.

Monolith considera que su dirección con *Origin* ha cambiado con el jaleo y las peleas por los derechos y nombres, pero no se ve en el juego. Y esto tranquiliza. La idea de un *FEAR* que se concentra en sus armas y las hace más útiles y potentes es, como mínimo, realmente seductora, y su llegada tanto a consolas como a PC debería evitar problemas iniciales como que sus requisitos técnicos alcancen unos niveles que no se verán durante los dos próximos años.

SQUARE ENIX.

# FINAL FANTASY. CRYSTAL CHRONICLES. Ring of Fates™

## NO TIENES POR QUÉ ENFRENTARTE AL DESTINO POR TU CUENTA

**Los gemelos Yuri y Chelinka desconocen que comparten un don capaz de cambiar el mundo para siempre. Guíalos a través de un peligroso viaje repleto de secretos.**




*Una fascinante historia con increíbles gráficos en 3D*



*Juega a solas o con hasta tres amigos*



*Un excitante sistema de combate lleno de acción*

**www.finalfantasycrystalchronicles.es**



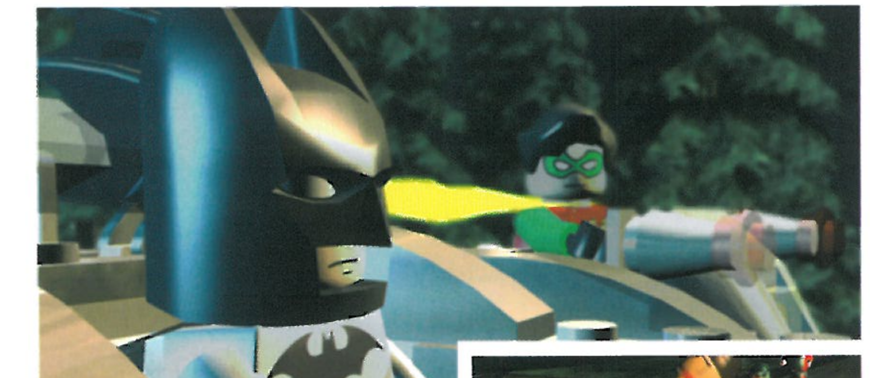

NINTENDO DS.

PLATAFORMA: **360, DS, PC, PSP, PS2, PS3, WII**
DISTRIBUCIÓN: **WARNER BROS**
ESTUDIO: **TRAVELLER'S TALES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

# Lego Batman

¿Cómo se convierte al Dúo Dinámico en un éxito Lego? Con dinamismo, claro





**Aquellos maravillosos juguetes**

Como aún no se conoce toda la trama, es imposible destripar *Lego Batman:* se sabe demasiado y sus chistes son difíciles de predecir. Pero he aquí algunos detalles sacados de la pizarra de Traveller's. Junto a personajes como el Espantapájaros o el Jóker, el juego incluye muchos escenarios conocidos por comiqueros y cinéfilos. Está Arctic World, el parque temático de Pingüino, o los Jardines Botánicos, hogar de Hiedra Venenosa. Incluso hay una visita a "Fort Blox". Y también los escenarios urbanos más habituales: las calles, los tejados, las alcantarillas y los muelles.

Para un niño no hay una frontera entre cruzado y vengador, ni le da repelús ante la mención de Batman y Robin. Igual que en *Star Wars* no hay política, ni símbolos nazis en *Indiana Jones.* Aquí sólo hay buenos, malos y cinturones multiuso. El *Batman* de Lego, que con su figura achaparrada y sus piernas rechonchas se parece más a Jesús Bonilla que a Bruce Wayne, está tan inmaculado como un juguete recién salido de su caja. Su única preocupación es la cantidad de gadgets producida por Wayne Enterprises y Traveller's Tales.

Gran parte, claro, se moldeó en plástico mucho antes de que Traveller's decidiera convertirlo en juego. Los enemigos, que en el juego aparecen a docenas, ya eran diseños coloridos, rostro minimalista y pelucas huecas creadas con molde. La Batcueva ya se había llenado con más vehículos de los vistos en las seis películas de Hollywood. Y Gotham ya había sido reducida a una serie de lugares simbólicos, desde el Ayuntamiento al Asilo Arkham.

El auténtico reto ha sido afrontar las diferencias entre la serie creada por Bob Kane y las sencillas aventuras creadas con *Star Wars* e *Indiana Jones.* Sin una cronología definida a la que circunscribirse, *Lego Batman* es una aventura menos paródica y más atlética. La necesidad de innovación ha generado no sólo una, sino dos campañas paralelas: una para los héroes y otra para los villanos, cada una con 18 niveles estándar. Eso significa dos cuarteles generales, la Batcueva y Arkham, desde donde las dos parejas protagonistas pueden entrar en el modo Freeplay.

A esa tranquila búsqueda del tesoro, que se desbloquea al completar misiones historia, le acompañan los básicos de Lego: el sistema de bonificación, juego cooperativo opcional y minijuegos con vehículos. Todo ello unido por la filosofía ganadora de Traveller's: lo que divierte a los niños, divierte a todos. Los juguetes intentan eclipsar a los de anteriores Legos, con el Jóker usando su choque de manos electrificado, el Pingüino lanzando explosivos y el Sr. Frío... imagínatelo. Con Batman y Robin puedes escoger varios trajes armados con, entre otras cosas, botas magnéticas para escalar por las paredes.



**Ninguna de las varias encarnaciones de Batman o Robin se impone a sus versiones Lego: una decisión tomada por Lego y heredada por Traveller's Tales.**

Los niños se lo pasarán pipa. La misión de Traveller's de cara al resto de nosotros es recordarnos lo mucho que conocemos y amamos a Batman, incluso aunque las películas, series de televisión, dibujos animados y cómics hayan hecho que se tambalease nuestra percepción con el tiempo. Personajes invitados como Killer Croc pasarán inadvertidos para la gran mayoría, pero este juego, como *Lego Indiana Jones* (ver EDGE 23), está construido con astucia sobre lo ya conocido y funciona. Los temas, el grado de peligro, ese toque de amaneramiento, son tan bien conocidos que no requieren de referencias extras o guiños a la cámara.

A cada instante, *Lego Batman* pasa de ser el más personal de los juegos Lego de TT al más obvio, con su carnaval tecnológico de friquis y estadistas encajado en su diminuto molde. Sigue pareciendo un juego arriesgado, pero ¿cómo va a echarse atrás todo un justiciero?







**La tecnología compartida por *Lego Batman* y *Lego Indiana Jones* les permite unos efectos especiales aceptables. La Gotham de Lego rompe la frontera entre el diseño conceptual y el juego, y los artistas aciertan con las atmósferas más oscuras. La lista de movimientos especiales anuncia gran interactividad.**




Aún no se han mostrado, pero los jugadores podrán comprar apartamentos para sus avatares y usarlos como espacios para socializarse, además de seguir los partidos en sus teles. Las opciones de personalización incluyen peluqueros. En *WoW* aún no hay.





# Empire of Sports

**¿Será este MMO deportivo de F4 una mera curiosidad histórica o marcará el futuro del videojuego? ¿Será ambas cosas?**

Por decirlo con suavidad, *Empire of Sports* es una propuesta excéntrica: un MMORPG deportivo para PC. Tiene siete disciplinas deportivas distintas (tenis, baloncesto, fútbol, bobsleigh, atletismo, esquí y gimnasia), y lo ha desarrollado en sólo dos años un estudio sin experiencia –los novatos parisinos de F4– bajo financiación no de la industria del videojuego, sino de una compañía de marketing deportivo suiza, Infront Sports & Media. Se distribuirá de forma exclusiva online como descarga gratuita, con un método de pago aún sin decidir (suscripción modesta, micropagos, o una mezcla). Ya está en fase beta. Se espera que salga en Europa "pronto", y después en Asia, pero no en Estados Unidos.

La suya es una mezcla inusual: avatares persistentes con progresión estilo RPG unido a un peculiar espacio social, además de la participación en minijuegos con aire arcade. Un solo avatar puede jugar a cualquiera de los deportes, pero sus habilidades y su físico se especializarán según las competiciones, su entrenamiento e incluso su régimen alimenticio. Algunas aptitudes obtenidas serán generales –puntería, equilibrio, resistencia–, y otras serán específicas de un deporte, o incluso de una posición de juego.

El diseñador jefe, **Vincent Vimont,** explica que se está equilibrando cada juego a partir de cuatro factores: habilidad del jugador, entrenamiento del avatar, equipación y la selección estratégica de "trucos" (los talentos o hechizos del juego). El deporte más acabado ahora es el tenis, el ejemplo perfecto de la aplicación del patentado motor de metabolismo de *Empire of Sports,* que hace que los personajes se agoten si se esfuerzan demasiado.



Los usuarios europeos pueden comenzar el juego en el Reino Unido, Francia, Alemania y el lugar llamado Sportopia, aterrizando en una capital algo cutre. F4 indica que los viajes entre ciudades estarán patrocinados por unas líneas aéreas.



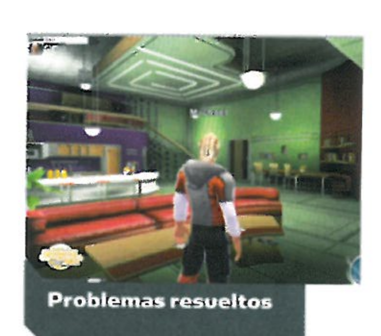
F4 menosprecia las cerradas demografías de los servidores de juegos como *WoW,* así que *Empire of Sports* será una única comunidad global con deportes para jugar y "canales" para hacer amigos.

F4 espera que se creen clubs (gremios), sobre todo, a partir de fútbol y baloncesto, con entrenadores que organicen equipos. En principio sólo entrenarán jugadores, pero se está trabajando en una interfaz para el control táctico. La diferencia entre *Empire of Sports* y un MMO normal está en el punto donde estos clubs se distancian de los gremios tradicionales. Los creadores están invitando a equipos reales, como el Arsenal, para que creen clubs en el juego, tanto como web interactiva para fans como organizando equipos virtuales. Así, los jugadores individuales podrán obtener misiones (búsquedas) de sus ídolos para conseguir equipamiento (virtual o real).

Contando con la posibilidad de realizar competiciones online coincidiendo con eventos reales –el primero de los cuales será las Olimpiadas de Pekín– y las oportunidades de incluir anuncios, *Empire of Sports* tiene el potencial de ser el santo grial del mercado de los MMOs, donde la diversión y lo comercial se encuentran. Pero para llegar allí necesita atraer y retener a los usuarios; y para hacerlo necesita que su sencilla jugabilidad y la progresión de sus personajes siga siendo atractiva a largo plazo. Todo está aún en el aire, menos la parte tenística, aunque, en su curioso debut, F4 tiene aún cierto margen de maniobra.

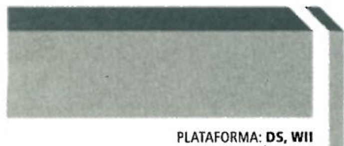


PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EMPIRE OF SPORTS**
ESTUDIO: **F4**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **2008**



**Problemas resueltos**

**Como *Empire of Sports* se basa en los RPGs, F4 ha podido solucionar el retardo. Vimont explica: "En la mayoría de juegos de deportes, cuando interceptas una pelota es automático: se pega a las botas de los jugadores. Cuando tienes 20 jugadores en un campo y todo el mundo está cerca de ella, no puedes detectar en red quién la ha cogido si no tienes una buena conexión a internet, pero, claro, ésa no es la solución. Así que tenemos reglas, muy al estilo RPG, sobre las técnicas, y la técnica de interceptación es un atributo rolero que permite al servidor decidir quién consigue la pelota. Hay formas de usar trucos y robos de pelota manuales".**



PLATAFORMA: **DS, WII**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **HELIXE (DS), BLUE TONGUE (WII)**
ORIGEN: **AUSTRALIA**
LANZAMIENTO: **FIN VERANO**

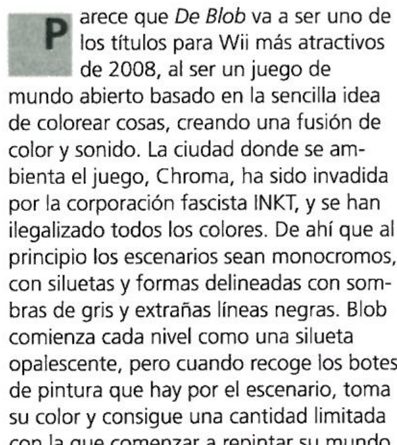
# De Blob

## THQ chapotea para hacer del mundo un lugar más colorido





Aunque por el momento en las imágenes sólo aparece el mencionado Blob, sus colegas aparecen por bocas de alcantarilla en los niveles para plantear retos y ayudar en esta guerra por la coloración.



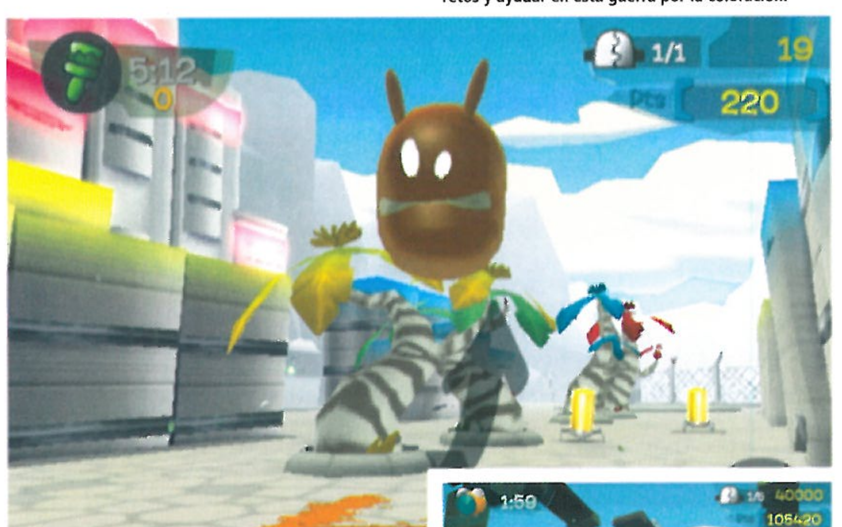


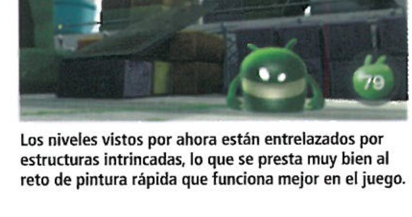
**¡Bienvenido a Utrecht, hogar de Blob!**

Originalmente, *De Blob* fue un juego de descarga gratuita creado por estudiantes de la Escuela de Arte de Utrecht y la Universidad de Utrecht, que recibió el adecuado nombre de *The Blob*. Al parecer, el cambio en el artículo es una especie de homenaje. Su propósito era mostrar cómo sería la estación de tren de Utrecht (en ese momento en construcción) diez años más tarde. Ahora THQ cuenta con la licencia, y ninguno de sus creadores ha participado en esta versión... Así que es justo destacar la gran diferencia entre la versión gratuita (que encontrarás en http://binnestad.hku.nl) y ésta. El simpático final de la historia es que Utrecht ha adoptado a Blob como su mascota.

Parece que *De Blob* va a ser uno de los títulos para Wii más atractivos de 2008, al ser un juego de mundo abierto basado en la sencilla idea de colorear cosas, creando una fusión de color y sonido. La ciudad donde se ambienta el juego, Chroma, ha sido invadida por la corporación fascista INKT, y se han ilegalizado todos los colores. De ahí que al principio los escenarios sean monocromos, con siluetas y formas delineadas con sombras de gris y extrañas líneas negras. Blob comienza cada nivel como una silueta opalescente, pero cuando recoge los botes de pintura que hay por el escenario, toma su color y consigue una cantidad limitada con la que comenzar a repintar su mundo.

Esto se logra sólo con tocar objetos –los escenarios están repletos de edificios, bancos, árboles y farolas que manchar–. El mayor placer del juego es la sinestesia que rodea a la mecánica principal. El camino de Blob queda marcado por la pintura en pequeños surcos salpicados de color, y al golpear cualquier objeto consigues que un torrente de color se mueva por su estructura de distinta forma. A medida que los escenarios se hacen más coloridos, se empieza a sincronizar la música. El sonido está conectado con las acciones, así que cada vez que la pintura toca una superficie hay un pequeño subidón de sonido, cuyo tono y estilo dependen del patrón de tu pintura (que puede alterarse cogiendo distintos colores), y la música por defecto es una movida melodía jazz.
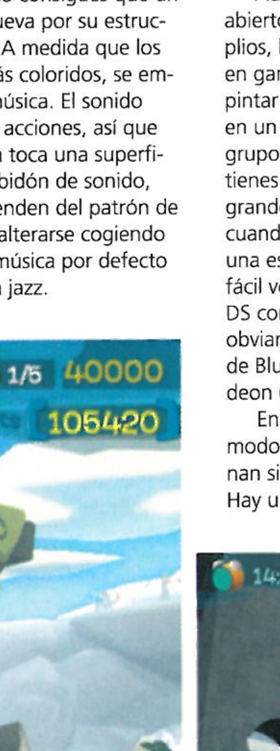


Los niveles vistos por ahora están entrelazados por estructuras intrincadas, lo que se presta muy bien al reto de pintura rápida que funciona mejor en el juego.

Aunque los escenarios del juego son abiertos y pueden ser relativamente amplios, la progresión es lineal y está basada en ganar puntos mediante retos como pintar determinadas secciones de un color en un tiempo limitado, o enfrentarte a grupos de enemigos. Si lo consigues, obtienes una bomba inteligente, que colorea grandes porciones de terreno cercanas cuando la activas. Es, pues, un juego con una estructura relativamente sencilla –es fácil ver por qué se han elegido la Wii y la DS como plataformas–, y su estética está obviamente basada en trabajos anteriores de Blue Tongue en licencias de Nickelodeon (sobre todo *Bob Esponja)*.

En la actual versión hay múltiples modos multijugador, aunque sólo funcionan sin problemas las carreras estándar. Hay una competición libre en la que cuatro jugadores deben intentar cubrir con su propio color (incluso pintar a los demás) una ciudad. También está la "Carrera de Blobs", en la que sólo puedes colorear determinadas secciones a la vez, provocando un jaleo cuando cambia la zona. Son modos frenéticos y se disfrutan; los escenarios y los objetivos son fáciles de entender, aunque con cierta profundidad táctica. Por ejemplo, es importante controlar el tamaño de Blob: con menos pintura se mueve más rápido, pero no cubre tantas superficies, y si está lleno de pintura resulta más lento y puede acabar encajado en aberturas y atajos que entonces resultan demasiado estrechos.

*De Blob* resulta refrescante, aun a varios meses de ser finalizado, y la idea central funciona genial. Se ha logrado una notable fluidez de los efectos visuales y de fluidos, así que el juego puede ser un éxito sorpresa cuando se lance en verano... Y si no es así, que sea chillón y brillante y caótico en el nombre del comunismo (parte del humor atractivo del título) es un cambio interesante respecto a los *Duke Nukems* actuales.









La profundidad no es enorme, pero los límites sólo se ven cuando los niveles se amplían, algo poco habitual.




Los ataques especiales independientes sobre un enemigo ahora pueden entrelazarse, y la animación de un ataque se detiene a la mitad para permitir a otro realizar el suyo, una combinación espontánea que resulta mucho más peligrosa.






# Disgaea 3

## Continúa la serie que consiguió que "exp" significara "exponencial"




El stick derecho se usa ahora para circular por el menú de equipamiento/estado de un personaje, y puede hacer aparecer y desaparecer los esquemas del Geo Panel. Los ataques no "usados" en cola no gastarán turno.



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUIÓN: **NIPPON ICHI**
ESTUDIO: **VIRGIN**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**

Es típico de las series mantener la fórmula inicial, utilizando todo tipo de distracciones para ocultar el cinismo de la explotación. Pero cuando la serie en cuestión está construida enteramente sobre un cuaderno de problemas repleto de ecuaciones, cambiar el más mínimo parámetro puede crear unas tremendas diferencias. La inigualable reconstrucción de Nippon Ichi del RPG estratégico por turnos le ha funcionado bien en los últimos cuatro años, igual que su fe en la habilidad de los jugadores para disfrutar de la complejidad. Sin embargo, tras diez horas de juego, es difícil comparar a *Disgaea 3* con anteriores capítulos.

Ahora puedes transformar en armas a los personajes de la clase Monster para que los usen otros aliados, con lo que da pie a ataques poderosos y aumenta la importancia de una clase que es incapaz de lanzar objetos. Las Geostones se han convertido en una fuerza prolífica, pues son cubos de colores que pueden iniciar sus propias explosiones en cadena sin necesidad de Geo Panels. El maná recogido de los enemigos caídos no sólo se usa para crear nuevos personajes, sino también para comprar y mejorar ataques especiales, además de aumentar estadísticas; es un detalle que hace el aumento de habilidades más lento y mejor calculado.

Los ataques especiales ahora también sirven en situaciones "torre" –cuando hay más de un personaje apilado sobre otro–, y son muy fáciles de organizar, ya que añadir más cuerpos sólo requiere hacerlos andar al recuadro donde está la pila. Además, los ataques en equipo muestran animaciones más espectaculares y variadas. Se agradece que el pitido del cursor del menú se haya suavizado. Eso sí, la música del cuartel general se mantendrá en tu cabeza tras una partida de media hora; no hay cambios en ese sentido.

Hablar de los juegos de rol estratégico de Nippon Ichi puede parecer también un cuaderno de problemas, un resumen de lo que necesitas saber, más que lo que puedes necesitar saber. Aunque hay una cosa segura: si bien no es una sorpresa que *Disgaea 3* mantenga sus decorados 2D, no es tan decadente visualmente como podrías esperar de semejante salto en potencia del hardware. Mientras los ataques especiales brillan y relucen, y está lleno de colorido, la alta definición cambia poco en su estética. Pero ese aspecto llamativo es sólo parte de su atractivo. *Disgaea 3* es diferente. Aunque, claro, hace falta más tiempo para decidir si es lo bastante diferente para ponerse por encima de sus antecesores.



**Ausencia**

**El lanzamiento de *Disgaea: Afternoon of Darkness* para PSP es una buena razón para que *Disgaea 3* no aparezca en la portátil de Sony. PS3 es la única consola de Sony que no tiene un capítulo exclusivo de la serie estrella de Nippon Ichi, y parece un hogar adecuado para esta nueva presencia. Claro que también sirve para dejar en evidencia la inexplicable omisión de Remote Play, con lo adecuado que habría sido. Se trata de un descuido (ahí está también la falta de modo cooperativo en red en *Dynasty Warriors 6*) que hubiera sido la guinda.**




Con tanta decoración, seguro que pagarías por tener una cámara más flexible, más allá del zoom y las panorámicas de 45 grados. Con unos cuantos niveles más, la situación de escenarios y personajes parece, en algunos instantes, aberrante.

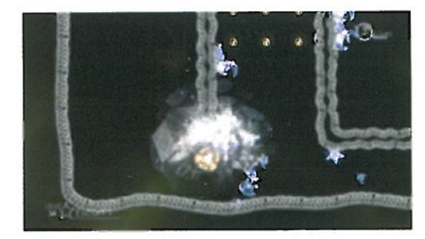
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **TORPEX GAMES**
ESTUDIO: **TORPEX GAMES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **VERANO**

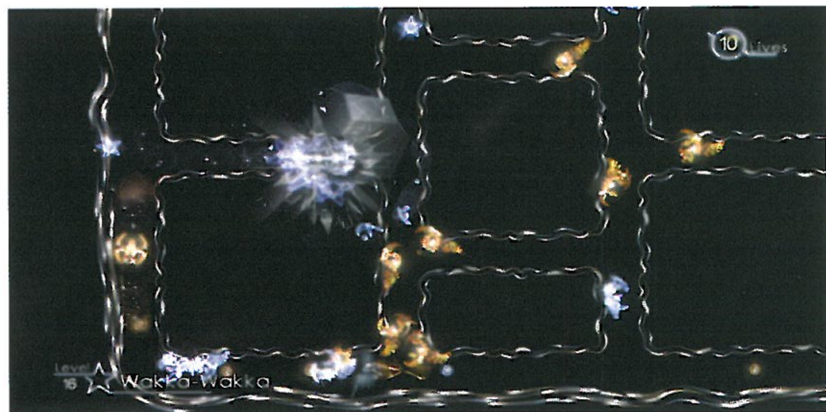


# Schizoid

## El primer título de Live Arcade aparecido en la iniciativa XNA



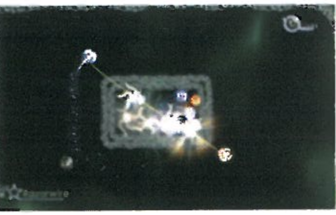




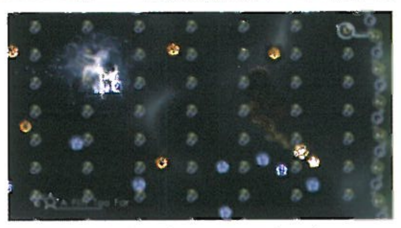
WiiWare y XNA ofrecen un acceso barato al desarrollo para consola: todo un regalo para programadores independientes y aficionados, para los que, de otra manera, esas plataformas resultarían inalcanzables. *Schizoid* cumple, una tarea especialmente difícil por su responsabilidad a la hora de validar el esquema XNA y para probarse en un género que ya ha ofrecido innumerables permutaciones de las sencillas raíces de *Robotron*.

Su aportación a la fórmula *Geometry Wars* es reforzar el cooperativo: sólo puedes destruir enemigos de tu mismo color. El juego en equipo es esencial, ya sea con un compañero IA o con otro jugador. Cada nivel incluye algún elemento estratégico único, y el uso de power-ups permite al jugador acercarse a los retos de nuevas formas. La mayoría de veces la ayuda de la IA es adecuada, pero la imposibilidad de hablar con ella cierra muchas puertas.

Aun así, lo importante sigue siendo si *Schizoid* consigue destacar dentro de un género sobresaturado. El juego no intenta ofrecer una estética impresionante: las explosiones que marcan tu muerte son los únicos efectos destacables. Tiene detalles sutiles –es particularmente deliciosa la forma en que se ha concebido la estructura de las misiones, para asegurar que progresan hasta los jugadores más mediocres– pero, ante tanto competidor, *Schizoid* tendrá que confiar en su apuesta por el juego cooperativo.



Un modo desbloqueado tras completar la primera tanda de niveles te permite intentar controlar ambas naves de forma simultánea.



Las naves de los jugadores son grandes y lentas; no esperes las rápidas evasiones de *Geometry Wars*.

# Sega Bass Fishing

## El Wiimando y el Nunchaco llenan el hueco de otro añorado periférico que Sega abandona de nuevo

PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **ARC SYSTEMS WORKS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **28 DE MARZO**

Aquellos que esperen un juego lo bastante osado como para sacudirse de encima el mundo sobrio de los simuladores de pesca y que traiga la revolución al universo de los anzuelos y los gusanos, pueden pasar de página. En cambio, los que busquen una inteligente actualización del clásico de Dreamcast pueden respirar tranquilos: *Sega Bass Fishing* ha vuelto, y desde sus cielos azules a sus verdes cañas, pasando por su banda sonora de rock suave, hay poco que no te resulte conocido.

Como era de esperar, el Wiimando y el Nunchako parecen ser una solución muy aceptable a la falta de la mítica caña de plástico. Resulta intuitivo buscar un lugar para pescar con el stick, y lanzar y estirar con movimientos del Wiimando; sin embargo, recoger hilo con el Nunchaco no ofrece ni la precisión ni la interacción del mando original. Visualmente, el juego ha obtenido una mejora gráfica modesta, con unos modelados de personajes (y peces) un poco debiluchos, aunque con mayor elaboración del follaje y los escenarios.

Sega ha añadido nuevos lagos y tipos de lubinas y anzuelos. Aunque el mayor añadido viene con la nueva opción Nature Trip, que permite escoger una serie de distintas épocas del año, horas del día y condiciones atmosféricas que afecten el comportamiento de los peces de una forma más directa que el modo Arcade.

Con la buena disposición que hay hacia el original de Dreamcast, *Sega Bass Fishing* es una revisión respetuosa y correcta. No rompera el mercado, pero la nostalgia bastará para muchos.




Las lubinas parecían un poco más lentas de reacción que antes en los niveles que hemos probado, pero quizá es que el trabajo de Sega con la IA las hace demasiado listas para picar en nuestros cebos.



www.granturismoworld.com

PLAYSTATION.Network

POLYPHONY DIGITAL

3+ www.pegi.info

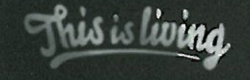
GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR

CARA A CARA

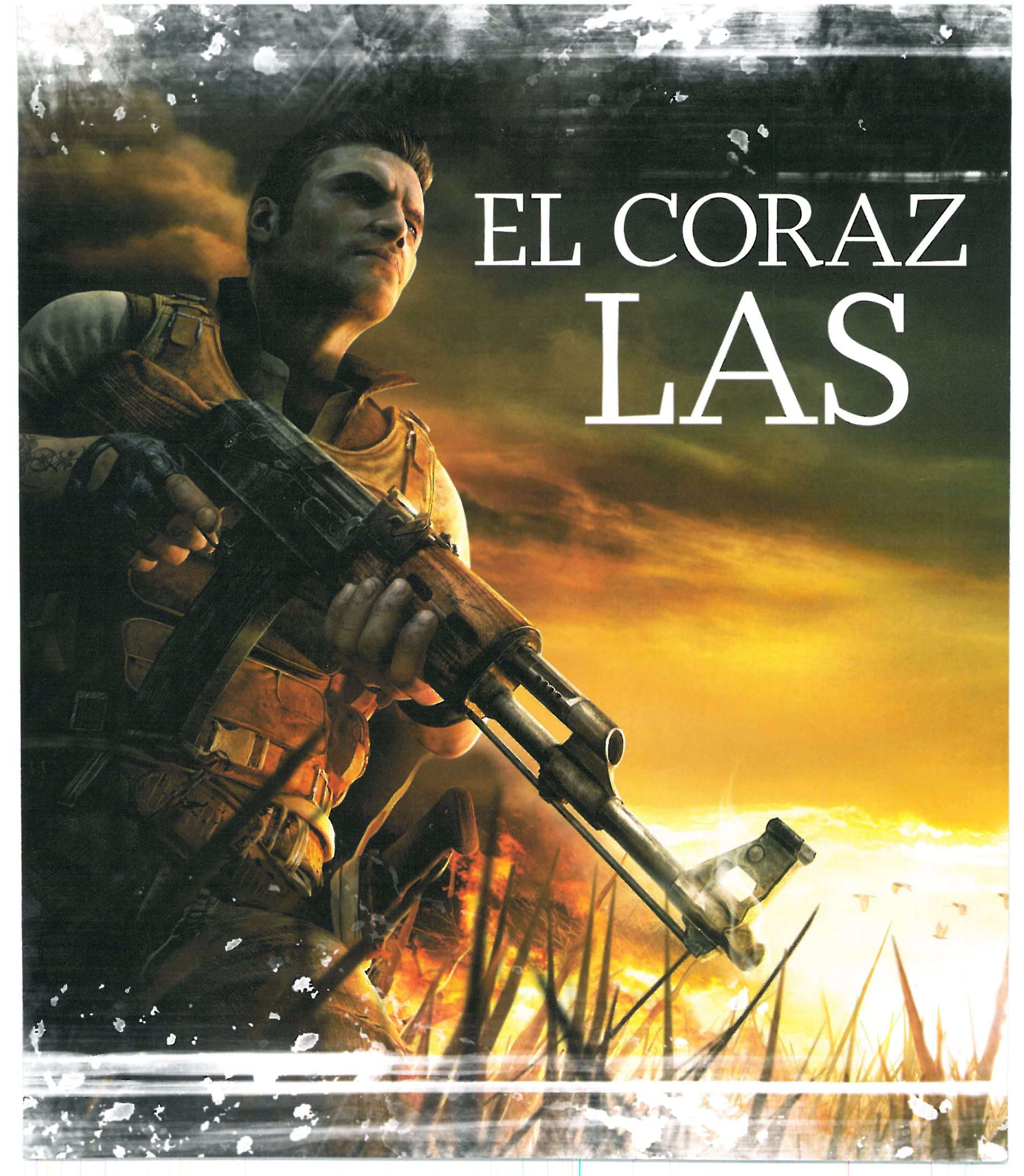
GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR 5 Prologue™

**EL NUEVO REFERENTE EN JUEGOS DE CONDUCCIÓN**

- HD 1080p
- Carreras On-Line: Hasta 16 jugadores en pista
- 60fps y sonido 7.1
- Acceso a Gran Turismo TV
- Inteligencia Artificial insuperable
- El Mejor simulador de conducción nunca antes visto




PLAYSTATION 3


EL CORAZ
LAS



# ÓN DE TINIEBLAS

## *Far Cry* cambia los lujosos paraísos tropicales por el rojo oscuro y los mosquitos del centro de África

El *Far Cry* original es *La isla del Dr. Moreau*, la historia de un científico loco que ha liberado el salvaje que todo hombre lleva dentro para, literalmente, crear monstruos –dice **Clint Hocking**, director creativo de la auténtica continuación de Ubisoft Montreal al shooter de mundo abierto de Crytek–. Pero, al mismo tiempo que HG Wells escribía *Moreau*, Joseph Conrad estaba escribiendo *El corazón de las Tinieblas*, que toca temas muy similares. Trata sobre un hombre en una jungla, que se enfrenta a la locura interna de los hombres, y se convierte en un monstruo metafórico, más que literal. Esto es *Far Cry 2*".

Hocking está sentado en una pequeña sala de reuniones con vistas al gran estudio en el que 150 personas están creando un mundo ambientado en 50 kilómetros cuadrados imaginarios en el centro de África. También están creando un motor gráfico, preparado para recrear escenarios que fluyan con total suavidad. Se llama Dunia, que en suahili significa 'mundo', y será muy utilizado para los juegos de Ubisoft de los próximos años. El equipo trabaja en un viejo edificio situado justo en la calle de al lado de la oficina principal de desarrollo de Ubisoft, aislado del resto de la empresa. Aunque el lugar sugiera que el equipo está escondido, avergonzado, lo cierto es que rebosa una seguridad en sí mismo que proviene de que, para crear un juego y dar forma a la futura tecnología de Ubisoft, goza de una libertad envidiable.

Confirmemos algo antes de nada: "No contéis con que haya mutantes", asegura el productor Louis-Pierre Pharand. Es una dura recreación de África que concuerda más con el realismo soñado por la ambigua representación del colonialismo de Conrad y por la naturaleza humana básica de la ciencia-ficción de Wells. Hocking dice: "Quiero crear una experiencia análoga para el jugador. Que sienta el barro bajo las uñas, el sudor, el olor a grasa de las armas. Quiero armas que se encasquillen, que haya polvo. El mundo que estamos crean-

TÍTULO: **FAR CRY 2**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **2008**



El equipo tiene cuidado de no alabar con demasiado entusiasmo a *Crysis*, con el cual *Far Cry 2* sufrirá comparaciones constantes, tanto a nivel de diseño como técnico. "Tenemos metas similares, pero distintos modos de afrontarlas; y es un juego diferente", dice Guay.

do no es una representación digital, limpia y aséptica de África". Esto contrasta con la representación algo fría que el juego original hacía de los cielos azules y la exuberante vegetación de las islas tropicales, pero sigue siendo fiel a su exotismo infestado de mercenarios.

El mundo abierto, compuesto por sabana, desierto y jungla, ciudades coloniales arrasadas por el polvo, chabolas metálicas y aldeas Dogon, es persistente. Puedes atravesarlo con uno de los muchos vehículos disponibles, que incluyen coches todoterreno de tres puertas, ruidosos buggies, el siempre útil Land Rover, barcas y un ala-delta, rodeado por un desierto intransitable. Si te aventuras en él, el coche se calentará y morirás de calor. Las manadas de animales pastan tranquilamente y huyen ante la menor alteración, y la hierba, los arbustos y los árboles se mecen al viento; y cuando este sopla fuerte en ráfagas, salen volando las hojas y las ramas y la hierba se mece con intensidad. Este



## Quiero que el jugador sienta el barro bajo las uñas, el sudor, el olor a grasa de las armas. No es una versión limpia y aséptica de África

juego tiene un aspecto muy creíble, y da la sensación de ser más realista que la mayoría de los mundos virtuales. Amplias extensiones de jungla con sombras formadas por los elementos superiores y que llegan hasta el suelo, y el polvo naranja se vuelve denso con la luz del atardecer.

**Asimismo, se ha** puesto mucho cuidado en la gente que vive en este mundo. La historia cuenta que el gobierno del país ha sido derrocado por un levantamiento popular. Tras dicho suceso, los rebeldes se dividen en dos bandos enfrentados, el APR y el VFLL. Cada uno de ellos está dirigido por un caudillo que se beneficia del mercado de los diamantes para prolongar el conflicto, y hay un mercader de armas que usa a estos líderes y cuyo asesinato será el objetivo final del juego. Pharand nos muestra una demo que empieza en una ciudad polvorienta atravesada por un río. Un lado está dominado por el APR, fuertemente atrincherado, el otro, por el VFLL.





El motor Dunia de Ubisoft Montreal está demostrando su maestría para generar la atmósfera que indica la hora del día, desde atardeceres intensos a la pálida luz matinal.



Ubisoft no da detalles del multijugador. El equipo técnico ha subido a 50 personas para hacer eso y las versiones de consola.

Las gallinas se pasean tranquilamente en una atmósfera tensa mientras el jugador reconoce el terreno. Los mercenarios del APR reaccionan a la presencia del personaje, y lo toleran, aunque intranquilos: levantan sus armas como advertencia si te quedas mucho tiempo mirándoles, pero dudan a la hora de apretar el gatillo. Su comportamiento se debe al sistema de reputación de *Far Cry 2;* ganando peleas y siendo intransigente te conviertes en un tipo duro y conseguirás el respeto entre los dos grupos, el cual te permitirá sublevar sus estructuras y estrechar el lazo alrededor del cuello del mercader de armas.

Eso sí, no permitirán que les robes su Land Rover, y seguramente el Datsun desprotegido no llegará a la colina empinada que le lleva al siguiente objetivo. Si intentas hacerte con él, la ciudad se llenará de tiros y gritos y se romperá la tregua entre los dos bandos y los miembros del APR empiezan a perseguir al jugador. Al no tener vehículos igual de potentes, pronto se quedan atrás, y Pharand conduce a través de un camino allanado para llegar a uno de los muchos campamentos del juego. Aquí se encuentran "amigos" (en este caso, un desconcertante hombre, lleno de tatuajes, llamado Marty) PNJ que ayudarán al jugador si éste cae en combate cerca de ellos, arrastrándole a un lugar seguro y ayudándole. En total hay 13, y si mueren mientras te ayudan, no volverán a aparecer.

Los campamentos también hacen las veces de lugares en los que puedes dormir para que corra el tiempo. Dado que los PNJ actúan de acuerdo a unos horarios marcados, si atacas por la noche podrías cogerles con la guardia baja. Esta característica explota la habilidad del motor Dunia para presentar unas evocadoras vistas al acelerar el tiempo, y el atardecer rojizo se convierte en una noche azul y llega a ser una mañana clara. También los animales se comportan de forma diferente según la hora del día, un detalle importante, ya que la IA de los enemigos sospechará que pasa algo si asustas sin querer una manada cercana.

Cerca del campamento de Marty se encuentra la aldea Dogon, cuya principal característica es su ar-

Para que los artistas no creasen infinidad de modelos de vegetación, el motor Dunia los hace "crecer" con fórmulas algorítmicas. Como en Crysis crecerá con el tiempo.

quitectura de barro pegada a una ladera rocosa. Sus habitantes originales han desaparecido y ahora está ocupada por militares. *Far Cry 2* no tiene civiles a los que los jugadores puedan matar, una decisión que, según dice Pharand, honra al equipo. "El objetivo de nuestro juego es dar caza a un tipo mientras estás metido en medio de un conflicto. Si permites que se maten civiles, están desviando la atención de tus objetivos", dice Hocking. Siempre que te encuentres civiles, u otros personajes que no debas matar, el juego te quitará antes las armas.

Los mercenarios de la aldea cultivan una planta que produce la medicina artemisinin, contra la malaria. Los creadores están orgullosos de conseguir que el mundo de *Far Cry 2* sea una representación convincente de la vida, con enemigos que conversan, trabajan y duermen, aunque por ahora todavía tienen un brillo que les hace parecer figuras de cera. Y mucha gente tiene la malaria, incluso el personaje del jugador. De hecho, al principio se encuentra incapacitado por culpa de esta enfermedad, y el mercader de armas que debe asesinar está al lado de su cama, burlándose del hecho de que haya fracasado en su tarea. El juego obliga al jugador a conseguir medicina contra la malaria a través de una organización clandestina de curas y médicos que está ayudando a los civiles a salir del país.

**La fuerza del** personaje depende de esta medicina: cuanta más consuma, más sano estará y podrá recibir más daño. Al combinarlo con un sistema de salud segmentado, que requiere el uso de jeringuillas con medicamento para recuperar las barras de energía, se ve que también está diseñado para funcionar con un mundo abierto en el que te puedes encontrar con un par de soldados enemigos o con todo un campamento. "Al principio queríamos un sistema regenerativo como el de *Halo,* pero vimos que, al introducirlo en campo abierto, tendrías la vida al máximo contra dos tipos, o contra 25. Y si ponías una barra de vida tan grande como para enfrentarte a 25 tipos, dos enemigos nunca serían un reto", explica Hocking. Un encuentro rápido con un par de soldados puede costar, sin muchos problemas, una o dos barras de vida. Para incrementar la dificultad del juego a medida que avanza, el diseño mejorará en el acceso a las armas y a las jeringuillas para recuperar vida, así como el comportamiento de los enemigos. "Empezarán a poder utilizar granadas y flanquearte, arrinconándote en los edificios porque saben dónde están las salidas", asegura el director técnico, **Dominic Guay.**

Recibir daños importantes traerá como consecuencia heridas, que serán mortales si no se atajan a tiempo; además, si recibes más daño mientras las curas (con una animación de cómo extraes la bala), la muerte será instantánea. En comparación con las versiones anteriores, las heridas aparecen ahora con menos frecuencia (una media de cada 30 minutos, según Hocking) para mantener el impacto de ver la extracción de cuerpos extraños de la carne con tus dedos virtuales. Sin embargo, sigue resultando algo extraño que parezca que sólo tus pies y manos son susceptibles de este tipo de daño.

Sin embargo, añade detalles a la física del juego. El movimiento de la vista en primera persona mientras Marty te rescata durante una intensa batalla entre chabolas ofrece una sensación de ser un hombre pesado, y al entrar y salir de un vehículo, o cambiar entre el asiento del conductor del Land Rover y el arma montada en la parte trasera, se pueden ver los brazos del personaje. Pero, aunque


< Louis-Pierre Pharand


< Clint Hocking


< Dominic Guay



## UNA DE PORTS

**Ubisoft ya ha confirmado las versiones de *Far Cry 2* para 360 y PS3. El equipo trabaja en ellas con una "ética sin compromiso", según dice el director técnico Guay: "Tendremos una experiencia coherente. Los usuarios de PC que jueguen a la versión de consola tendrán la impresión de que están jugando al mismo título. Obviamente, hay algunas cosas que no se pueden hacer, pero va a tener un aspecto sorprendente". La IA de los enemigos y la geografía del mundo serán idénticas, dado que el proyecto tiene los mismos equipos artísticos y de diseño. Las concesiones inevitables se harán sacrificando las resoluciones de texturas y algunos efectos gráficos.**



Parece que la conducción de los vehículos será convincente, gracias a que un miembro del equipo ha trabajado en *Rallisport Challenge* con DICE. Cada uno incluirá un modelo de destrucción y todos se podrán reparar, así que los jugadores podrán usar siempre sus favoritos.




**Uno de los retos actuales del equipo es lo persistente que pueden hacer el mundo; si es demasiado, se volverá aburrido y vacío, pero si se queda corto los jugadores podrán "librarse" de los enemigos sólo con correr.**

*Far Cry 2* muestra el cuerpo del personaje en secuencias concretas, durante el juego normal no se pueden ver ni siquiera sus pies. Hocking explica: "Es una decisión que tomé al principio, que no quería ver el cuerpo a menos que fuese importante. Si cada vez que miro abajo veo unos pies que no están perfectamente animados al girar, me da la impresión de que tengo un cuerpo falso".

Pharand nos muestra dos ataques diferentes a la aldea (una infiltración y un asalto directo) para mostrar la variedad de estilos de juego del título. Las chozas de Dogon, pequeñas y cercanas entre sí, ofrecen muchos lugares donde ocultarse. Pharand no tarda en eliminar a muchos de los guardias con una metralleta MP5 con silenciador. Pronto atrae la atención de un francotirador en una colina frente a la aldea y le localizan, atrayendo la atención del resto de la brigada. Aquí queda claro que la astucia será clave, ya que no hay un radar en *Far Cry 2,* sólo un mapa que el personaje saca y ve en su propia mano, sin pausar la acción. La música es la que te dice si los enemigos cercanos están alerta, descansan, o te están atacando.

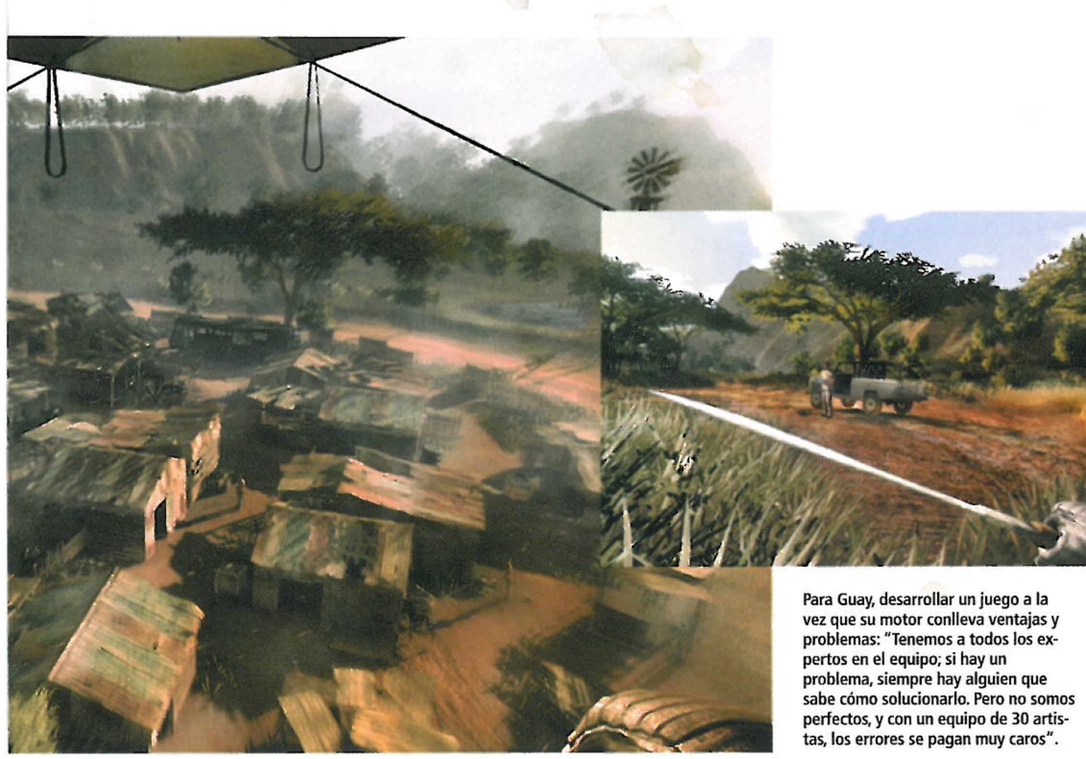
Con el método de asalto parece conseguir resultados algo mejores. Pharand acaba con muchos de los enemigos de la aldea, pero el arma empieza a mostrar su desgaste. Se trata de uno de esos elementos de *Far Cry 2* que enfatizan la representación del conflicto que busca Hocking. Un AK-47 durará mucho más, acorde con su reputación de fiabilidad en el mundo real, y otra potente como la escopeta automática se estropeará antes. Además de adaptarse a lo que se busca con el juego, también es un modo de regular la efectividad del arsenal.

Por suerte, el arma no se atasca y Pharand encuentra munición en los almacenes de la aldea. Los depósitos de munición cuentan con suministros limitados que se pueden ver a simple vista y que podrás detonar en una gran y sonora explosión. Al avanzar corriendo de pared en pared, se ve el movi-

## CAMBIO DE CONTINENTE

**Algunos miembros del equipo de desarrollo viajaron a Kenya para estudiar la realidad de África, pero sólo después de que un consejero insistiese en que lo hiciesen. "Fue la mejor inversión", dice Pharand. Admite que antes del viaje veía a África con unos ojos muy americanos. Tras ver su tierra rojiza y experimentar cómo se mete en la ropa y la piel, el juego cambió mucho, asegura. Las conversaciones de los PNJ incluyen ahora historias que el equipo ha oído durante el viaje, y están debatiendo si introducir o no el hecho de que las ruedas de un Land Rover chirrían al derrapar en tierra como lo harían sobre el asfalto. La preocupación es que los jugadores crean que la realidad del juego sea poco creíble.**





Para Guay, desarrollar un juego a la vez que su motor conlleva ventajas y problemas: "Tenemos a todos los expertos en el equipo; si hay un problema, siempre hay alguien que sabe cómo solucionarlo. Pero no somos perfectos, y con un equipo de 30 artistas, los errores se pagan muy caros".

miento de cobertura, un derrape rápido en el que se ven las piernas que le dirige a la cobertura más cercana. Sin embargo, el francotirador le descubre rápido; y cogiendo un AK-47 que estaba tirado, Pharand intenta devolver el ataque, demostrando lo poco precisa que es el arma a esta distancia. El francotirador acaba cayendo, y Pharand corre a través de un puente de cuerda hacia la colina que ocupaba. Pharand saca el lanzallamas para mostrar una de las grandes bazas de *Far Cry 2:* el fuego. Al quemar el puente, consigue cortar el camino de sus perseguidores, permitiéndole controlar su ataque.

## Puedes usar el fuego para obligar a los enemigos a abandonar su cobertura o desbaratar sus intentos de rodearte



La zona que simula el juego varía, según lo lejos que pueda ver el jugador. Es una jungla, esto no es mucha distancia, pero al planear, el mundo tiene vida en un radio de 800m.

Dado que hay muchos elementos inflamables en el mundo de *Far Cry 2,* puedes usar el fuego para obligar a los enemigos a abandonar su cobertura o desbaratar sus intentos de rodearte; aunque también puede jugar en tu contra. Como el fuego se expandirá según sople el viento, es importante hacer uso de los prismáticos, que incluyen un indicador de la dirección del viento. La fuerza de los incendios depende de varios factores: de su origen (si es el lanzallamas, arderá con mucha fuerza; si lo provoca la detonación de una granada, no) y de lo inflamable que es el material.

Pharand está en la colina, donde coge el rifle de francotirador y dispara en la pierna a un mercenario que cae, y pronto aparece otro que abandona su cobertura para llevar a su compañero a lugar seguro. Es aquí donde se puede apreciar mejor la ambientación de *El corazón de las tinieblas.* Con todo un país enfrentado al jugador, van a utilizar tácticas poco limpias para cortarle el camino. Según aumenta tu vida gracias a las medicinas contra la malaria, aumentará su reputación de ser despiadado: incinerar a los enemigos, herirles para hacer que salgan sus camaradas. "Lo que ocurra dependerá de cómo actúe el jugador, pero en el segundo acto serás tan conocido y temido que los [médicos y curas] clandestinos dicen que no eres la solución, sino parte del problema, y te dejarán de ofrecer medicinas"; dice Hocking. El resultado es un giro a las habilidades animales de *Far Cry Instincts:* "Al cortarse el suministro de medicina empezarás a enfermar y a volverte grotesco, con lo que llamarás todavía más la atención. Pasas de ser un tío saludable que en ocasiones podría llegar a disparar a alguien en una rodilla a ser alguien que debe ser cruel y vicioso, enrevesado y deformado, vomitando todo el tiempo. Inviertes tu relación con tu propio poder: pasas de ser poderoso porque tienes salud a serlo porque eres más cruel".

El tema central del juego es conseguir que el jugador sea consciente al final de que el camino que han recorrido le ha llevado a ser un cabrón, posiblemente peor que la persona que debes asesinar. Aunque es similar al dilema de *BioShock* entre las elecciones personales y el destino narrativo, aquí la tensión es fruto de la mecánica del juego, en vez del guión escrito e inmutable de *BioShock,* y por ello tiene el potencial para tener más fuerza.

Ubisoft Montreal está aplicando este acercamiento del juego a cada elemento de *Far Cry 2.* Por ahora, el resultado es coherente y convincente. Cada mecánica tiene un propósito táctico y se asienta con consistencia en el mundo, ofreciendo un entorno plausible y absorbente. Falta por ver cómo equilibran las partes entre sí, y si el mundo abierto ofrecerá una motivación suficiente como para enganchar a los jugadores. Pero la convicción con la que lo presenta el equipo hace pensar que creen que tienen la solución a esta mezcla oscura de mugre, sudor e incertidumbre moral.



El sistema de reputación se extiende a los encuentros con los líderes de facción: dentro de sus oficinas, tu personaje hará cosas como meterse puros cubanos en el bolsillo si su reputación es alta.


fidanza
Supersprint
01
fidanza
brembo




# PASIÓN POR LA VELOCIDAD

**SEGÚN CODEMASTERS, LO IMPORTANTE NO ES LO RÁPIDO QUE CONDUZCAS, SINO POR QUÉ CONDUCES RÁPIDO. CON SU NUEVO MOTOR Y UN ESTILO INNOVADOR, *RACE DRIVER:GRID* INTENTA CONVERTIRSE EN EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS EMOCIONANTE DE SU GENERACIÓN**

Apenas comienza la presentación cuando Codemasters deja caer la bomba: tus juegos de velocidad favoritos, los *Gothams, Forzas* y *Gran Turismos,* no van de carreras. Entonces, ¿de qué? No lo acaban de explicar, aunque sí aluden a algo tangencial: la posesión, el glamour o un realismo repetitivo. Todo, menos lo que se supone que deberían ser.

"*PGR 4* estaba muy bien –admite **Ralph Fulton,** diseñador jefe de *Race Driver: Grid*–. Pero cuando empezamos a buscar qué era ese 'algo' que tenía este juego, estudiamos a la competencia y descubrimos que, en conjunto, se centraban mucho en todo menos en la experiencia de la velocidad. Llegamos a la conclusión de que, históricamente, nuestro punto fuerte es dicha experiencia. Creamos una IA excelente, unas físicas sublimes y un sistema de daños sin parangón. Luego nos fijamos en la competencia y vimos que no hacen lo que tan bien se nos da a nosotros".

Puede que sea una descripción plana para un juego basado en el gusto innato por la velocidad; es difícil explicar con palabras el "algo" que tiene *Grid*. Es un capítulo de la serie acorde con su generación, tan diferente de los juegos de *TOCA* como *Dirt* lo fue a la serie *Colin McRae Rally*. Pretende captar algo que es etéreo: el espíritu que aparece siempre que hay una carrera, una electricidad que te recorre el cuerpo ante la simple idea de coger el volante. Imaginemos a un conductor carismático (Por ejemplo, el Kowalski de la película *Vanishing Point*), recordando una vida entera dedicada a buscar esa máxima, dondequiera que se encuentre. *Grid* tiene ese mismo amor profundo, universal y sencillo.

El problema con los juegos de conducción actuales parece ser su obsesión con la ciencia y la tecnología. Demasiados hechos y números. Demasiadas cifras de polígonos. Demasiada telemetría en pantalla. *Grid* no se fija en lo complicado que es hacer vehículos. A pesar de que hereda Ego (antiguamente Neon), el motor más sofisticado que podría tener un juego de velocidad, presta más atención al capó que a lo que hay debajo de él.

Fulton se ríe: "El año pasado, vimos cómo se lanzaba juego de conducción AAA tras juego de conducción AAA, y claro está, nos preguntábamos cómo íbamos a diferenciarnos. En muchas franquicias,

TÍTULO: **RACE DRIVER: GRID**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **CODEMASTERSE**
ORIGEN: **REINO UNIDOK**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



Toda la interfaz de *Grid* es ahora 3D. El juego te premia por conducir todo el rato con la vista interna, aunque los fabricantes del mundo real se han esforzado en mostrar daños más allá de la jaula antivuelcos.

especialmente las de conducción, cada entrega es un ejercicio mecánico, sin interés: más coches, más pistas. Nosotros no quisimos seguir ese camino".

En vez de hablar de frías rectas y curvas, aquí se habla de símbolos. El tratamiento que se hace de Haruna (la famosa carrera por la ladera de una montaña de Initial D), Milan (una carrera a través y alrededor de las galerías, golpeados por el sol) y San Francisco (un tributo en sepia a *Harry el Sucio),* renueva el significado de ese término tan utilizado. Los coches open-wheel de los circuitos europeos, los potentes vehículos de las ciudades norteamericanas y los coches tuneados de las carreras callejeras ilegales de Japón, todos transmiten la sensación poco habitual de tener una herencia común.

**ENTIENDO LO QUE HAY DETRÁS DEL SISTEMA DE KUDOS DE *PGR*, PERO NO ES LO QUE BUSCAMOS. LO NUESTRO ES LA AGRESIÓN, EL CONFLICTO Y DERROTAR AL OTRO CUESTE LO QUE CUESTE**

A diferencia de la época de *Colin McRae 04* y *Race Driver 2,* donde las dos franquicias entraron peligrosamente en el terreno de la otra, este juego se mantiene como algo único. Fulton insiste: "Nos hemos salido de nuestro camino para diferenciar las dos franquicias. Es evidente que son del mismo estudio, pero hay claras diferencias".

Lo que más comparten los juegos entre sí hoy día es la experiencia. Claro está, también la tecnología tan poderosa y sorprendente. Con *Grid* se pretende no repetir los errores de *Dirt*, el flojo multijugador y el serpenteante modo para un solo jugador. Fulton se ríe del modo carrera de *Dirt*. "Escalabas, literalmente, una pirámide. Es una crítica justa. Hemos intentado basar más nuestro modo carrera en la noción de un mundo que evoluciona. Muchos juegos de velocidad pretenden ofrecer la posibilidad de elegir, pero luego acaban siendo un avance lineal. Nosotros queremos que el jugador elija el camino por el que llevar su carrera y qué hacer después".

En *Grid* empiezas como conductor de alquiler. Ganas dinero porque representa la victoria, el progreso y, en última instancia, el dominio. Su gama de vehículos, que se limita a los "45 mejores coches de carreras jamás creados", no es ninguna megacolección, y su modo carrera apenas es una escalera. Cada territorio es una galaxia plagada de diferentes conductores, equipos y eventos, capaces de crear su propia historia y sus propios héroes. Si quieres, puedes convertirte en un maestro de las calles y laderas japonesas, sin preocuparte por Occidente, o viceversa. El mundo puede vivir sin ti.

Fulton dice: "Planeamos lanzar una versión japonesa, pero siendo sinceros, el contenido basado en Japón no es del gusto de la audiencia japonesa. Dicho contenido intenta satisfacer a los usuarios europeos y norteamericanos. Todo lo del tunning japonés, de la importación, de la cultura de la conducción, es algo de interés internacional; por eso lo hemos incluido".

¿Es un juego basado en el estilo? "La verdad, no estoy seguro de que lo sea. De hecho, no estoy seguro de hasta qué punto se basa *PGR* en el estilo. Entiendo lo que hay detrás de su sistema de Kudos y cómo se adapta a la franquicia, pero no es lo que buscamos; lo nuestro es la agresión, el conflicto y derrotar al otro cueste lo

## EN COMPAÑÍA

**Como para mitigar las contrarrelojes solitarias de *Dirt*, *Grid* invierte algo de tiempo en ofrecerte un equipo, un compañero e importantísimos contratos de patrocinio. La reputación tanto del conductor como del equipo se describe como un "concepto esencial", para comprar garajes, copilotos y patrocinadores. Se espera que haya estrategas que se dediquen a sondear a los más de 300 conductores de la IA únicos, muchos de los cuales aparecerán, correrán, prosperarán y vacilarán durante la carrera. Los coches cuentan con ocho espacios para los logos de los patrocinadores, así lo personalizas y a la par pagan algunas de las facturas de Codemasters. El patrocinio llega con condiciones, tales como penalizaciones por chocar o bonificaciones por ganar.**

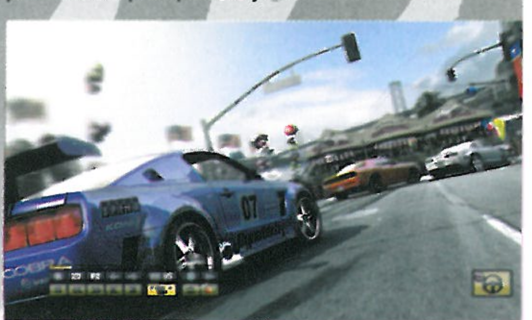



***Grid* no funcionaría si se ciñese a las reglas tradicionales de la conducción; por eso los choques definitivos se reproducen en forma de "flashback". Sin embargo, esto no funcionará en el multijugador.**






A Codemasters le gusta presumir que sus choques no tienen animaciones pregrabadas. Sus físicas y sus modelos de daños son realistas al doblarse, arañarse y romperse los coches en el momento preciso del impacto. Los choques a alta velocidad provocarán trompos importantes y daños definitivos.








Hay 15 escenarios y cada uno tiene aspecto único. Sólo hemos echado un vistazo al juego con el postprocesado a pleno rendimiento, pero ha sido revelador. Apenas hay un píxel en pantalla que haya sido pulido con múltiples efectos y *shaders*.

que cueste. Así que supongo que nuestro sistema de recompensas es opuesto al de Kudos que, supuestamente, premia el estilo; aunque la recompensa por acabar primero es muchísimo más alta. Para nosotros, lo importante es convertirse en el mejor conductor y ganar más dinero que los demás. Puede que sea un tanto insensible, pero es genial; es lo que hace que funcione el mundo de la velocidad".

**Tanto si se** trata de las 24 Horas de Le Mans (que en *Grid* son 24 minutos de día y noche simulados) o una carrera a través del puerto de Yokohama, todos los eventos de *Grid* comparten este espíritu competitivo, incluso combativo. Son carreras "emocionantes, cercanas, agresivas, destructivas". Su sistema de daños, que ahora puede provocar un arañazo en el coche con la misma sencillez que lo destroza contra una farola, recibe el adjetivo de "castigador". Los conductores controlados por la IA tienen personalidades únicas.

Pero, dado que *Dirt* también prometía lo mismo, ¿cómo creérnoslo? Fulton explica: "Cuando estás desarrollando un sistema como ése, necesitas que funcione en cualquier situación. Así que cuando lo expones a la aleatoriedad de la carrera tiene que mantenerse firme. Pero la IA es vital para el juego, para cumplir su promesa de una experiencia de conducción irresistible. No pueden dar la impresión de ser vehículos que se mueven pulsando botones, tiene que parecer que los conduce gente. Por eso, como módulo de juego, empezamos a trabajar con eso lo primero. Algo que ocurrió más o menos de forma paralela al diseño de pistas".

"Obviamente, todavía estamos trabajando con vehículos del mundo real, así que no puede dar un aspecto de falsedad. Hay ciertos elementos en cada carrera que lograremos que sean muy realistas. No estamos trabajando con una simulación perfecta píxel a píxel. Exageramos algunas cosas concretas, pero si parece de dibujos animados, no habremos hecho nuestro trabajo. Ahora estamos trabajando en eso, necesitamos alcanzar el equilibrio entre emoción y realismo".

Podemos confirmarlo: *Grid* es emocionante, y es realista. De hecho, es el juego de conducción más directo y emocionante de su generación, y parece más realista, en todos los aspectos posibles salvo en el clima, que *PGR4*.

Los 40.000 espectadores en 3D en Milán y Shibuya no están allí sólo para superar en número a los de otros juegos. Al igual que las luces, los espectadores son parte de ese 'espíritu' que, visiblemente, se ha visto minado por la carrera en pos de fotorrealismo. Hace poco nos preguntamos qué sería lo próximo que veríamos en un género que parecía haber llegado a la cima. La respuesta, al hablar de la electricidad que desprende el juego, sería que no hemos visto nada aún.

## BATALLA EN LA AUTOPISTA

**Fulton habla de las frustraciones de adaptar *Grid* a Xbox Live y a PlayStation Network: "Todos tus amigos están en Xbox Live. [La PSN] no es ni por asomo tan fuerte. Live debe ser el mayor logro de la llegada de Microsoft desde su llegada al mercado, es un sistema brillante y bien acompasado; es un sueño para el que da gusto desarrollar. Tenemos dos tendencias en este aspecto: para PS3 y PC integraremos los Logros de Xbox en forma de sistema de premios, para que no alimente ningún Gamertag o persona. Es una solución que no satisface, para ser sinceros, pero es lo que toca: hemos preparado unos Logros geniales para Xbox Live que no tienen utilidad en ningún otro lado. Es una pena".**

**NO TRABAJAMOS CON UNA SIMULACIÓN PERFECTA PÍXEL A PÍXEL, PERO, SI PARECE DE DIBUJOS ANIMADOS, NO HABREMOS HECHO NUESTRO TRABAJO. NECESITAMOS ALCANZAR EL EQUILIBRIO ENTRE EMOCIÓN Y REALISMO**





# DE RATONES Y HOMBRES

No, no se va a ocupar de *Mickey*. Warren Spector ha pasado de *Deus Ex* y *System Shock* a crear diversión familiar en Disney. Y le encanta hacerlo

La única pantalla que te permite evadirte es la de videoconferencia con otras oficinas. De hecho, en esta tarde tan nublada y oscura, lo más animado del lugar no es ni Buzz Lightyear ni el *Pato Donald*, sino el hombre responsable de *Deus Ex*, **Warren Spector.** Fuera se puede ver El Arca de Ralph Erskine, el rascacielos con forma de barco que Spector admira, reconociendo que sería un escenario para un videojuego. Estamos aquí para descubrir por qué el maestro de los juegos de aventura oscuros e inteligentes de repente trabaja para la House of Mouse.

En julio de 2007, Disney Interactive Studios compró el estudio Junction Point de Spector para que se uniese al británico Climax Racing, a Propaganda Games de Canadá (que acaba de terminar *Turok)* y a Avalanche Software (no los de *Just Cause*, sino una empresa estadounidense curtida en juegos con licencia). Da la sensación de que fue una situación de oportunismo mutuo; Disney buscaba una mezcla de experiencia, talento y tecnología, y los estudios se sintieron honrados por el interés de un gigante multimedia que busca renovar su sección de videojuegos. Pero Spector se involucró a un nivel más personal, que casi roza lo religioso. En la universidad, su tesis trataba sobre la evolución de los personajes Disney desde "cómics a lo Chaplin hasta aventureros bien vestidos". Antes de trabajar en el sector del ocio electrónico creó *Toon*, el RPG animado, para Steve Jackson Games. Su currículum posterior a *Deus Ex* tiene aquí y allá asesoramiento de más licencias de dibujos animados. De verdad, ¿alguien se sorprende de que se haya producido este encuentro?

"¿Por qué iba a querer hacer *Dragonslayer* cuando puedo crear una aventura para el *Pato Donald?* –asevera, sufriendo por el jetlag, pero con una fortaleza desafiante–. Disney ha creado los símbolos más reconocibles del planeta. Esta empresa ha influido en la imaginación de la gente a un nivel que nadie puede igualar; y ha sido así durante 80 años. Así que la



oportunidad de jugar en esos terrenos particulares... Es decir, me encantan los cómics, no es que me vuelva loco por hacer un juego de Spider-Man o Superman, pero cuando empiezas a hablar de *Donald, Goofy,* del *Tío Gilito...* Esos sí que son personajes con los que me encantaría jugar. Cuando era joven, quería ser ingeniero artístico, crear atracciones para parques, pero nunca tuve la oportunidad. Así que ahora, indirectamente, lo hago".

Hay dos caras en este hombre: una creó *Deus Ex* y la otra, como él mismo reconoce, posee un par de orejas redondas de plástico y le gustaría habérselas traído. El error es creer que son excluyentes: que una cara hace juegos de ordenador inteligentes y la otra sueña en verso y en colores pastel. Sus obras maestras, producidas en Origin, Looking Glass e Ion Storm, alimentan el conflicto entre estas dos personalidades. *Wing Commander* incluido, todos logran el poco probable choque entre lo profundo y lo accesible, entre la diversión y la exigencia. Según explica, Disney aprecia mucho esto. "Se lo digo a todo el mundo con el que trabajo: 'si ése no es el tipo de juego que queréis, no soy el hombre con el que debéis trabajar'. Disney no dudó, así que es el tipo de juego que vamos a hacer".

El debut de este estudio, que ya no será una aventura episódica original para distribuir a través de Steam, es un secreto tan bien guardado que hasta este hombre parlanchín mantiene la boca cerrada. Los jugosos detalles deben estar haciéndole cosquillas en la garganta, pero no los deja salir durante una rápida entrevista. Lo más que ha dicho es que es "juego con licencia", y que, a pesar de que quería jugar con las licencias X, Y y Z de Disney, le han dado la Q. "Lo cual es genial. Es un reto", añade.

## »Deus Ex 3

Es la la primera vez que le preguntan a Spector por *Deus Ex 3*, aparte de sus amigos. ¿Tiene esperanzas de ver la continuacion de Eidos Montreal? "Siempre tengo esperanza, pero es algo muy extraño. *Deus Ex* es algo delicado y estoy preocupado por si la gente que nunca ha trabajado con él va a ser capaz de entenderlo. Me anima el hecho de que un montón de gente muy bien posicionada en Eidos se ha puesto en contacto conmigo y quería participar. No pude porque soy parte de Disney, pero he hablado con gente que se preocupa de verdad por el título. Espero que lo hagan bien y me envíen versiones beta sin decírselo a nadie, y yo no se lo diré a nadie en Disney".



**Sin duda, lo** es. Los personajes Disney no son como los héroes de los cómics, con grandes poderes y pasados. No imponen ningún estilo de juego particular, aunque Spector marca los límites cuando le sugerimos que tiene libertad total de creación: "Son muy conocidos. Cuando hablas del *Pato Donald*, todo el mundo tiene una imagen de un pato enfadado, alocado. Dices *'Mickey Mouse'* y la gente tiene una imagen diferente: simpático, suburbano, lo que sea. Mi gran oportunidad es recordarle a la gente lo que los hizo tan famosos y grandes, porque han cambiado a lo largo de los años. Es una oportunidad para Disney que creo que no está explotando. En cuanto a los juegos que me gustaría hacer, no es una cuestión de blanco y negro. Lo que espero hacer con estos personajes, cuando tenga la oportunidad, es permitir que los jugadores pongan a prueba sus sentimientos hacia ellos. ¿Quiénes son *Chip* y *Chop?* No son un lienzo en blanco: tienen rasgos específicos que están muy bien entendidos dentro de Disney, y creo que también, de forma intuitiva, en el exterior. Así que puedes jugar con ello, o, tal vez, subvertirlo".

Insistimos en que sigue siendo problemático, si no en la caracterización, en la situación. Los dibujos clásicos eran, a menudo, alegres comentarios sobre el mundo que los rodeaba; personajes cómicos. ¿Dónde está ahí el potencial para cumplir sueños? ¿Dónde está el gancho? Spector está de acuerdo. "Cuando ves dibujos animados de Disney, y te imaginas cómo se puede adaptar esto al mundo interactivo, qué hacen esos personajes, piensas en qué cosas les suceden. Desde la perspectiva del diseño de juego, tenemos que [regresar] al punto en que estaban activos, ocupados, traviesos: derrotando gigantes en lo alto de judías mágicas".



Cuando Disney le preguntó con qué licencias le gustaría trabajar, Spector no pidió a *Goofy*, a *Blancanieves*, ni siquiera una mezcla a lo *Kingdom Hearts*. Pidió toda la obra de Carl Barks (aunque no tiene nada que ver con lo que está haciendo ahora). Barks, quien murió a los 99 años en el año 2000, era la quintaesencia de los dibujantes de cómics de aventuras, un ilustrador de Disney responsable de convertir al *Pato Donald* en un explorador intrépido, con un tío llamado *Gilito* y sus sobrinos *Juanito, Jorgito y Jaimito*. "Si lees esas historias hoy día, a los niños les encantan, y a los adultos también –explica Spector–. Eran como historias de Indiana Jones. Hubo un intento hace años con las Patoaventuras, pero lo hicieron demasiado infantil.



"Me encantan los juegos con una gama de grises. Con Disney, el bien vence al mal. Así que intento adaptarme a ello"

"Me encantan los juegos con toda una gama de grises; historias en las que no hay bien y mal. Con Disney hay un héroe y un villano, y el bien vence al mal. Así que le miro cómo voy a enfrentarme a esa directriz esencial en la empresa. Pero, para mí, la clave es la elección del jugador y sus consecuencias, y no creo que haga falta entrar en la ambigüedad ética o moral para lograrlo. Veremos si tengo razón".

Fallar gloriosamente. Ése es el lema de Spector, aunque pocos de sus juegos merecen dicha alabanza. Pero, con juegos como *Mass Effect,* que no dejan de moverse entre lianas morales, pero que son indulgentes consigo mismos y con sus jugadores, se entiende bien a lo que se refiere. Años después de que *Deus Ex* te dejase en una plaza en medio de un fuego cruzado social y ético, los juegos han caído al nivel de dar sermones al jugador.

Spector dice: "Lo que hace BioWare, en comparación con lo que hago yo, es como darle un beso a un primo, al igual que con lo que hace Peter Molyneux, e incluso *Grand Theft Auto* y *Half-Life*. Simplemente, yo estoy en un lugar diferente del continuo. Creo que (y no debería decir esto con una persona de Disney en la habitación) es cierto que las opciones y consecuencias más simples son las que la gente entiende mejor. Por eso sus juegos suelen vender mejor que los míos. Pero siempre he tenido ventas suficientes como para financiar el siguiente juego, que, a fin de cuentas, es siempre la meta. Sí, me gusta una versión que no sea tan binaria, y de hecho me gusta que haya menos diálogos. Por Dios, los juegos de BioWare tienen toneladas de diálogos.

"*Mass Effect* ha logrado (y he visto el juego muy poco) que los personajes parezcan mejores actores de los que se ha visto nunca. Alyx en *Half-Life 2* fue otro paso adelante. Me gustaría que esos pasos adelante no se diesen en un mundo hiperrealista, sino de un modo más simbólico, porque tiene más potencial. Pero es un avance. No puedo decir si lo han hecho bien o no, pero es vital que busquemos modos de lograr que las partes sin acción de los juegos sean tan atractivas e interesantes como las de acción. Así que aplaudo que BioWare intentase crear un sistema de conversación dinámico".

Supuestamente, este conocimiento se demuestra. "¿Recuerdas *Trespasser?* Seamus Blackey, que lo dirigió, y un puñado de sus desarrolladores eran colegas míos de Looking Glass. Estaba en el ECTS aquí, en Londres, y me pidieron que jugase a su beta. Una noche jugué durante unas tres horas. Cuando acabé, todos me estaban mirando, como diciendo: 'Bueno, ¿qué te parece?' Les dije: 'Me habéis mostrado todo lo que necesitaba saber para daros una paliza. Gracias'. El juego hoy es denostado, pero indicó el camino a un acercamiento más cercano a la simulación, basado en la física, camino

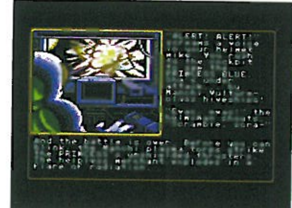


que Ion Storm explotó. Y que Valve está explotando. Mostrar a la gente un nuevo camino, incluso aunque no lo entiendas, es algo bueno. Está bien".

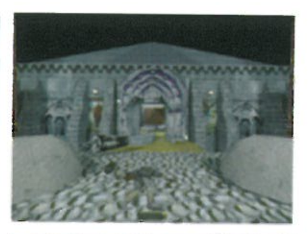
**Spector no es** tan egocéntrico como para creerse un oráculo de los videojuegos. Spector aprecia su papel de compartidor de conocimiento, como hizo en el crepúsculo de Ion Storm. Pero después de haberse despistado con *Deux Ex: Invisible War* (son sus palabras, no las nuestras), está por ver cómo afrontará las infinitas distracciones del imperio Disney.

Añade: "Tengo una pequeña lista de cosas que quiero hacer antes de morir. Trabajar con Disney era una de ellas, y ya puedo tacharla. Producir una película es otra. No necesito dirigirla ni escribirla, simplemente quiero hacer una película: reunir al equipo, concebirla, hacerla. Para una empresa como Disney, que está en todos los negocios, es importante que la gente entienda cómo pueden ayudarse los unos a los otros; saber dónde hay coincidencias y dónde pueden aprender unos de otros".

"La razón por la que quiero pasar una hora con John Lasseter [vendría a ser el equivalente de Spector en Pixar, que divide su tiempo entre hacer películas y ser consejero jefe para la sección de Ingeniería artística de Walt Disney], y que, en teoría, pasaré en algún momento, no es para obtener su bendición para un juego o para que me pueda enseñar (aunque hay cosas










Juegos destacados de la carrera de Spector hasta la fecha (de izquierda a derecha, y de arriba abajo)
*Space Rogue* (1989)
*Wing Commander* (1990)
*Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (1992)
*System Shock* (1994)
*Thief: The Dark Project* (1998)
*Deus Ex* (2000)
*Deus Ex: Invisible War* (2003)
*Thief: Deadly Shadows* (2004)

que sé que me enseñaría). Es porque quiero sentarme con él y decir: 'Vale, John, hay historias para películas e historias para juegos; y son distintas. Y si nos vas a ayudar, necesitas entender las diferencias'. No es posible que John Lasseter, o cualquier otro, entienda cómo funcionan los juegos. Por eso hace falta enseñar en ambas direcciones. Y no hay muchos sitios en los que lo puedas hacer. Dentro de Disney, te encuentras con esa oportunidad".

Prosigue con otra de las muchas lecciones de historia, por ejemplo, cómo Disney entrenó a los artistas tradicionales para convertirlos en animadores en los años 30, y cómo su financiación de institutos artísticos evolucionó en foros internos y conferencias. Resulta especialmente interesante una serie de 80 DVDs que circularon internamente. "Oh, Dios, si pudieseis ponerle las manos encima –comenta–. Consiguen a gente como Spielberg y Ray Bradbury y Ray Harryhausen y Vilmos Zsigmond, y todo tipo de gente de Disney, y graban a esta gente hablando durante una hora sobre la animación de Disney, contando historias sobre iluminación, sobre cómo se hicieron las cosas en *La Bella Durmiente*... de todo. Las he visto todas y son fantásticas. Las ve todo el mundo, para que se transmitan esas enseñanzas. No hay nada en ninguno de esos 80 discos que tenga que ver con juegos, interactividad ni con nada por el estilo. Me encantaría que se pudiesen añadir uno, o dos, o tres".

**Ya hubo dos** bajas por culpa de que Spector cumpliese o, al menos, se embarcase en su sueño Disney; la primera fue una recientemente anunciada colaboración con John Woo titulada *Ninja Gold*. El plan era que Junction Point hiciese el juego y Woo haría la película. Pero ahora Fox Atomic ha dado luz verde a la película y el juego se ha paralizado. "Espero que lo recuperemos en algún momento –asegura Spector–, porque es un mundo estupendo con muy buenos personajes, y tiene potencial para ofrecer una jugabilidad muy buena. Pero ahora que la película sigue adelante sin un juego, digo: '¡Pero yo creé a esos personajes!'. Otro hijo que se me va y no puedo hacer nada".

**"No necesito dirigirla ni escribirla, simplemente quiero hacer una película: reunir al equipo, concebirla, hacerla"**



La segunda es algo mucho más inverosímil, aunque inevitable. La tendencia alternativa de Spector ha llegado a su fin. Explica: "Es una época difícil y extraña. Si haces juegos pequeños, no pasa nada. Si trabajas con juegos *casuals* o serios, o si te gusta el online, hay muchas oportunidades para los independientes. Pero si quieres competir con BioWare y Pandemic, con Naugty Dog... ya no quedan muchos estudios independientes. Nadie te va a dar el dinero y el tiempo que necesitas para competir con los estudios firstparty. Y todo es cíclico en el negocio de los videojuegos, así que ahora estamos en un ciclo donde, sin duda, es mejor ser un desarrollador interno. Dentro de tres años, o de cinco años, eso podría cambiar. Ya se verá".

La predicción, como siempre ha dicho, es un juego de idiotas, y las reticencias sobre qué va a crear Junction Point podrían ser autoimpuestas. Esta alianza con Disney, una especie de reflejo del trabajo de Steven Spielberg con el estudio de EA en Los Ángeles, es algo con potencial: ¿quién sabe qué va a salir de ella? Pero su optimismo palpable nos demuestra que, sin duda, está funcionando la magia del reino.

Lanzamos un cebo a su parte gruñona extravertida. Tras haber cuestionado con la franqueza habitual juegos como *GTA* en la Montreal Game Summit de 2005, ¿qué piensa (agárrate) de *Manhunt 2*? "Aaah, ¿por qué no meterme en más líos? –suspira, entre pausas–. Es basura innecesaria, estúpida, inútil y para adolescentes. Pero ¡qué más da! También hay un montón de películas, pero no tengo que verlas ni que hacerlas. Y no tengo que jugarlos. Hay un público para ellas y no creo que los juegos hagan más daño alimentando la cultura con las películas absurdas y muy violentas, y la música estúpida y muy violenta".

"El problema es cuando los directivos ven que la cosa tiene éxito y te intentan obligar a hacerlo. Y, siendo francos, en el par de años de independencia de los que gozó Junction Point, me encontré en muchos casos así. Lo mismo en Ion Storm. Luché cada día contra el 'haced un shooter y listo'. Y cuando trabajas en un juego e intentas hacer algo diferente y [suspira] más maduro, y tal vez más inteligente, y todas esas palabras que me van a meter en problemas, te encuentras con que las editoras no lo quieren. Y ésa es otra razón para involucrarse en Disney, porque no hay presión para hacerlo. Y voy a poner mi vida en un sitio en el que trabajo con gente que parece creer que creamos entretenimiento para todos. Si alguna vez se convierte en cosas sólo para niños, no seré el hombre adecuado. Pero si es para la familia, ahí estoy yo".

# EL CÍRCULO SE ESTRECHA

## SIETE AÑOS DESPUÉS DE APARECER LA XBOX, MICROSOFT TIENE UNA NUEVA GUERRA CON LA 360; UNA GUERRA CONSIGO MISMA



En septiembre de 2005, la división Xbox de Microsoft informó de unas pérdidas de cuatro mil millones de dólares durante sus cuatro años de participación en la carrera de las consolas. Para cualquier otra empresa esas cifras hubiesen supuesto el fin de su participación en la industria. Para Microsoft, fue el precio que había que pagar por hacerse un hueco en el floreciente mercado de los videojuegos, y el preludio del lanzamiento, dos meses después, de la Xbox 360. Microsoft abrió así el camino a la generación actual. Al conseguir que la 360 saliese antes que sus competidoras, logró que los consumidores actualizasen su hardware y la consola consiguió esa ventaja inicial que buscaba (alcanzó los diez millones de unidades), pero las prisas en probar el hardware también desembocaron en problemas como las "tres luces rojas de la muerte". Ahora, más de dos años después del lanzamiento y con una dura competencia, ¿se encuentra 360 en la posición dominante que asegura Microsoft, o es un coloso con pies de barro?

La 360 ha logrado mucho: un catálogo de juegos que todavía no han igualado sus rivales, un servicio online incomparable y, tal vez, el mejor mando tradicional de los que hay. Ha creado una comunidad muy fiel, y, según Microsoft, unas ventas de 17,7 millones de unidades, siete de ellos en Norteamérica.

Al cierre de esta edición, Microsoft dio un golpe de mano anunciando para Europa una rebaja sustancial (de 80 euros) en el precio de la consola, con lo que el modelo Core costará 200 €, el Premium supondrá 270 €, y el Elite valdrá 370 €.

Volviendo a esa "inversión" de cuatro mil millones de dólares para entrar en el mercado, la división Xbox ha fijado siempre 2008 como el año en el que empezarían a tener beneficios (tal vez ahora se produzca con la rebaja). Van por delante de sus previsiones: han obtenido beneficios los dos últimos trimestres. Claro que estos periodos incluyen *Halo 3* y una marea de conocidas exclusivas. Del 1 de julio al 31 de diciembre de 2007, la División Xbox obtuvo unos ingresos de 522 millones de dólares, dentro de unos beneficios totales en la división de entretenimiento de 5.530 millones de dólares. Aquí se incluyen también los juegos de PC y los accesorios, los sistemas operativos para móviles y el Zune, pero la propia Microsoft atribuyó el aumento de beneficios al "aumento de ventas de la consola Xbox 360, las ventas de videojuegos bajo el liderazgo de *Halo 3,* los ingresos de Xbox Live y las ventas de accesorios de Xbox 360". Tomando los 30.300 millones de beneficios de la empresa en ese mismo periodo, podría decirse que la división de Entretenimiento y Dispositivos supone el 18,25 por ciento de Microsoft; una proporción que, incluso teniendo en cuenta la variedad de productos de esta división, acaba con la idea de que Microsoft puede permitirse tirar el dinero. Pero la 360 ha cumplido los objetivos, especialmente la predicción de Bill Gates en el E3 de 2006 de que la consola vendería 10 millones de unidades antes de acabar el año 2006. Superó la cifra en medio millón.

Si a finales de 2005 se habían vendido 1,5 millones de 360; 10,4 millones al terminar 2006, y 17,7 millones a finales de 2007, la Xbox 360 ha disminuido de forma significativa el número de unidades vendidas en 2007 con respecto a 2006. Las malas



La consola ha ofrecido packs con varios juegos (sobre todo con *Pro Evolution Soccer* para Europa), pero no está claro si la decisión de crear una jerarquía de opciones con diferentes componentes y almacenamiento atrae a los consumidores hacia la 360, o más bien los confunde.






***Halo 3* ha mantenido las normas online de *Halo 2*, ofreciendo al jugador una experiencia aerodinámica, sencilla de utilizar y para combatir contra jugadores de un nivel similar. Es un misterio por qué no se ha imitado su sistema de partidas igualadas.**

noticias no se acaban aquí: en 2007 se acabó su ventaja en esta generación ante la imparable Wii y ante una PlayStation 3 que alcanzó los 9,5 millones de consolas en todo el mundo. El único territorio en el que superó en ventas a la PS3 fue en Norteamérica, y gracias al tirón de *Halo 3*.

Dadas sus evidentes virtudes y los lanzamientos de finales de 2007, ¿cómo es que la 360 no dominó el año, sobre todo las Navidades? Al empezar el año, Microsoft tenía una gran ventaja en el número de consolas, estaban a punto de salir franquicias importantes y realizó una inversión en marketing, pero las cifras globales indican que vendió menos consolas que el año anterior. Pero no todo son ventas de hardware; es en el software donde se encuentra el dinero para las empresas con consolas en el mercado y las thirdparties: en este aspecto, la 360 goza de buena salud, con una media de siete juegos vendidos por consola, muy por delante de las cifras de Nintendo y Sony; como le gusta destacar a **Phil Spencer,** manager general de Microsoft Game Studios Europa, "si eres thirdparty y te paras a pensar en qué consola podría funcionar tu juego, debes fijarte en la 360".

## ES EN EL SOFTWARE DONDE SE ENCUENTRA EL DINERO, Y LA 360 TIENE UNA MEDIA DE SIETE JUEGOS VENDIDOS POR CONSOLA, MUY POR DELANTE DE NINTENDO Y SONY

El catálogo de la 360 cuenta con exclusivas como *Bioshock, Blue Dragon, Crackdown, Dead Rising, Forza Motorsport 2, Gears of War, Lost Odyssey, Mass Effect*, o *Project Gotham Racing 4*, a los que hay que añadir un título más. Es difícil hablar de la historia de Xbox sin hablar de *Halo*. La primera entrega fue el juego de Xbox más vendido durante cuatro años. *Halo 2* se convirtió en el juego de Xbox más vendido a nivel internacional, dominando Xbox Live hasta el lanzamiento de *Gears of War*. En septiembre de 2007 llegó *Halo 3* y se convirtió en el juego de 360 más vendido a nivel mundial, con algo más de ocho millones de unidades. Es una franquicia más importante para Microsoft que cualquier otro título para Sony. *Halo* intenta, y logra, alimentar a una gran comunidad online, algo común a la amplia gama de títulos del catálogo de la 360, títulos para

**Phil Spencer, manager general de Microsoft Game Studios Europa, admite que 2008 "no es un año *Halo 3*", pero mantiene la confianza.**



**El Jefe Maestro se ha topado con la dura competencia de *Call of Duty 4* y ahora es líder de Xbox Live sólo de forma ocasional.**



**Puede que se subestimase a *Crackdown* en su lanzamiento pero se ha convertido en uno de los títulos más duraderos de 360.**

los jugones, tradicionales, y algunos de los mejores que se hayan hecho nunca.

Pero, ¿es el catálogo adecuado para dominar la industria como lo hizo la PlayStation 2? Las ventas de juegos de PS3 siguen superando a veces a las de las máquinas de esta generación. La razón está en su amplia gama de títulos de thirdparties, que se amoldan a los intereses de todo tipo de usuarios. Es una lección que no se le ha pasado por alto a Spencer: "Si ves el catálogo de la 360 a día de hoy, y su éxito a nivel mundial en comparación con PS3, es evidente la diferencia con respecto a PS2 y Xbox. Ves esas franquicias de las thirdparties: la serie *Lego*, los juegos de películas de *Pixar, Guitar Hero* o *Rock Band*, y todos ellos llegan a nuestra consola".

**En comparación con** la Xbox original, el catálogo de la 360 resulta mucho más atractivo. Pero siguen predominando los géneros tradicionales, y con ellos la duda es si Microsoft posee la habilidad necesaria para llegar al gran mercado. Los juegos para todos de 360 pueden parecer un tanto artificiales: *Viva Piñata* fue el intento de Microsoft de convencer a la industria de que la consola podía ser familiar, y se "inspiró" en *Buzz!* para lanzar *Scene It.*

Éste es el principal problema al que se enfrenta Microsoft: juegos como *Ape Escape, Buzz!, Disaster Repor*, la *EyeToy, God of War, Guitar Hero, Killzone* y *Singstar* no tienen todos el mismo el público, el "mercado de masas", sino pequeños grupos con gustos muy concretos. No existe el "jugador ocasional", no hay ningún grupo homogéneo al que se pueda llegar con uno o dos lanzamientos en equis tiempo. *Viva Piñata* y *Scene It* por sí solos no son la respuesta. La gran pregunta sobre el futuro de Xbox 360 no es lo buenos que sean sus juegos (porque son excelentes), sino si Microsoft está satisfecha con el público al que ha atraído con esos juegos; de no ser así, quizás deba replantearse la estrategia para llegar a más público, algo que parece haber empezado con la mencionada rebaja de precio. **Chris Lewis,** vicepresidente de la Unidad de Entretenimiento Interactivo de Microsoft, afirma en una nota de prensa: "La historia demuestra que los 200 € es el precio donde las audiencias de las consolas empiezan a expandirse". Como mínimo, es un gran paso semanas antes de la salida de *Grand Theft Auto IV*, que promete ser uno de los títulos más vendidos del año.

Puede que Xbox Live Arcade ofrezca esos juegos *casuals* que el catálogo principal no tiene, con títulos como *Carcassonne, Hexic, Pac-Man* y *Zuma*. Pero el juego más popular del año pasado fue la adaptación de la recreativa de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, lo que hace pensar que el principal usuario del mercado de XBLA son hombres nostálgicos de 25 años que recuerdan cuando eran más jóvenes. El fracaso comercial de *Space Giraffe* demuestra que puede ser un terreno arriesgado para las empresas muy pequeñas. Spencer no está de acuerdo: "Es válido ver un catálogo desde la perspectiva de lo que más se vende. Pero también desde la variedad de juegos que hay en Live Arcade y a un precio accesible".

Desde luego, si hay un área en la que Microsoft merezca todo tipo de alabanzas es Xbox Live y la calidad de las funciones online de 360. Ni Sony ni



## A LA JAPONESA

**Está bien documentada la dificultad de la marca Xbox para conseguir hacerse un hueco en Japón. Va lenta, pero segura. Microsoft ha sido la responsable de un 1,8 por ciento del mercado de los videojuegos en Japón en 2007. Podría ser una cifra irrisoria, pero es una mejora con respecto al 1,2 por ciento del año 2006. Y hubo algunos picos destacables: se agotó el pack de *Blue Dragon* exclusivo para la zona (10.000 unidades) en un día, mientras que tres juegos *(Lost Odyssey, Ace Combat 6* y *Halo 3)* vendieron casi 100.000 unidades cada uno. No ha sido suficiente para estar en el ranking de los 100 juegos más vendidos del año pasado, pero es un punto de partida.**



**La Xbox 360 Premium (la más a la izquierda) es la versión más común; la Elite con HDMI llegó en 2007, y la... distintiva edición especial *Halo 3* se vendió en el lanzamiento del juego de Bungie. Poco afortunados los colores.**




***Dead Rising*** **permitió ver las posibilidades de 360, lo que animó a hacer muchos juegos que sorprendían menos.**

Nintendo han llegado a igualar la amplia integración de funciones online en casi todo juego de 360, sean simples tablas de puntuaciones o un deathmatch a gran escala. Todavía está por ver si PlayStation Network llega a igualar las funciones y la sencillez de Xbox Live; pero aunque lo consiga la ventaja de Microsoft en este campo es significativa. Ha acogido a una comunidad fiel que está dispuesta a pagar por un servicio de calidad, que se encarga de difundir un positivo boca a boca y que anima a sus amigos a probar el servicio. Las pasadas Navidades, el Live no fue capaz de abastecer las demandas y estuvo varias semanas cayéndose. Puede que Microsoft lo empeorase al no decir la causa de los problemas, o cuándo se iba a arreglar; al final, regaló un juego de XBLA.

No obstante, el verdadero problema de la 360 son las "tres luces rojas de la muerte". La Xbox 360 sufre fallos de hardware con estimaciones no oficiales de que fallan el 30-35 por ciento de las máquinas. Microsoft se enfrentó a este problema con el anuncio de una garantía de tres años para todas las 360 que costará a la empresa unos mil millones de dólares (una suma que no se incluye en las cuentas de ninguna división de Xbox). Cabe destacar que la lealtad de la comunidad hacia la 360 es tal que incluso esta situación parece entenderse como un desafortunado efecto secundario de poseer una 360 más que una razón para abandonar el sistema. Habrá que ver si esto continuará con cosas como la reciente entrevista "interna" en la que supuestamente se exponen las reducciones de costes y las negligencias que provocaron los problemas de hardware, y avisa sobre las prácticas que mantendrán en circulación las poco fiables placas base Xenon.

Podría dificultar la ambición futura de la 360 como sistema de entretenimiento y multimedia; un mercado en el cual los consumidores tendrán pronto muchas opciones y son menos fieles a la marca que el público de los videojuegos. La 360 no está en una gran posición para aprovechar los desarrollos futuros tras el anuncio de abandono del formato de alta definición HD-DVD que tenía como unidad externa la 360 días después de que Toshiba (creadora del formato) hiciera lo propio. Y es evidente que la consola no puede almacenar la gran cantidad de datos preci-

**LA XBOX 360 HA ACOGIDO A UNA COMUNIDAD FIEL QUE ESTÁ DISPUESTA A PAGAR POR UN SERVICIO DE CALIDAD Y QUE ANIMA A SUS AMIGOS A PROBAR EL SERVICIO**

***Mass Effect*** **es una experiencia imperfecta, pero inmersiva y detallada. Ahora que BioWare es de EA, podría llegar a la PS3.**

**La 360 ha ido recibiendo más accesorios con el tiempo, desde el teclado para el Messenger (sobre estas líneas) hasta los mandos que vienen junto a *Scene It*. Posiblemente, su mayor logro es el mando normal, cuyo diseño es una genuina evolución del de la Xbox.**

La unidad de HD-DVD de 360 ha sufrido injustamente y apenas a llegado a las 300.000 unidades vendidas (sin duda, las cinco películas gratis no dañaron esa cifra). Ahora que el HD-DVD va a desaparecer, puede que Microsoft lance un lector de Blu-Ray.

Varias de las franquicias más exitosas de Microsoft debutaron en la Xbox original, incluyendo *Forza* y *PGR*, y hay que agradecer a Microsoft Game Studios que las entregas recientes explotasen las características de cada serie en vez de dormirse en los laureles.

sa para una librería virtual (sin recurrir a más discos duros). Aparte del software, Microsoft también quiere tenerlo todo bajo control, y que sea accesible sólo lo que quiere que lo sea (algo evidente con el Zune). Además, la Xbox 360 no reproduce MPEG, ni te permite transferir música de su disco duro a un PC. La reproducción de DivX se antoja que llega tarde.

**La decisión de** Sony de hacer que la arquitectura de PS3 sea abierta, sobre todo sus herramientas de almacenamiento y multimedia, parece ser un modo de pensar mucho más directo: no en vano, Sony tiene divisiones de música y cine. Cuando el mercado de masas avance hacia la distribución digital, los consumidores no querrán alquilar tres días sus películas, querrán hacer una colección. La Xbox 360 no podrá ofrecer esta función tal como es ahora.

Pero hay un porqué para casi todo lo que desconcierta de la Xbox 360. La Xbox (y cualquier posible sucesora) es parte del sueño de Microsoft: una vida en la que negocios y placer pasen por máquinas y programas de Microsoft. Citando a Bill Gates, el objetivo es: "Conseguir que haya una estación de trabajo basada en nuestro hardware en cada mesa y, con el tiempo, en cada hogar".

La 360 todavía tiene mucho a su favor: su catálogo de juegos, el servicio online, y el apoyo de la comunidad de desarrolladores. En Navidades de 2008 deberían haber llegado, al menos, *Alan Wake, Banjo-Threeie, Fable 2, Gears of War 2, Halo Chronicles, Halo Wars* y *Too Human*. Tal vez lo más importante sea la sensación de que, en esta ocasión, Microsoft puede plantar cara a Sony y hacerse con un fragmento importante del negocio de PlayStation a la par que establece la marca Xbox.

Pero parece dudoso que, mientras siga la política de negocio de Microsoft, Xbox se convierta en la fuerza dominante del mercado de videojuegos: el tamaño y la inversión financiera de Microsoft la han convertido en un atractivo competidor, pero esas estrategias corporativas limitan sus capacidades en comparación con PS3. Ahora que los consumidores pueden elegir, Microsoft podría recordar las palabras de su propia Cortana a la hora de pensar en la capacidad y accesibilidad de su sistema: "Me dejan elegir. ¿Os lo había dicho alguna vez?".

## LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE XBOX

En comparación con "PlayStation" o "Wii", el nombre de "Xbox" no tiene tanta fama. El nombre deriva de la designación original de "DirectX-Box" (que indicaba la ubicuidad de ese software en la máquina), que se redujo a Xbox en los primeros intercambios de correos. Seamus Blackley, el hombre al que se le ocurrió que Microsoft hiciera una consola, reveló varios de los nombres que se habían sugerido: "Algunas de las aberraciones" incluían TAC (Centro de Acción Total), MARZ (Zona de Realidad Activa de Microsoft), CPG (Zona de Juegos Cibernética) y VERV (Entretenimiento Virtual y Aventura de la Realidad). Sin embargo, entre la lista se puede ver un pequeño guiño al futuro: TSO; la Tres Seis Cero.



*Gears of War* fue una demostración de la capacidad gráfica de la máquina. Seguirá enganchando cuando llegue la continuación.



# Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido



## Los + jugados de Edge

### Burnout Paradise



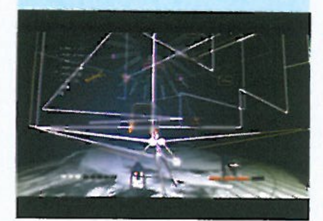
**Chocas contra una valla publicitaria y haces un giro instintivo en un atajo. Una pena el que se estampó contra el autobús...**
360, PS3, EA

### Uncharted: El tesoro de Drake



**Una aventura por la isla tropical de Drake es más que entretenida: los juegos pueden rivalizar con los grandes superventas.**
360, SCEE

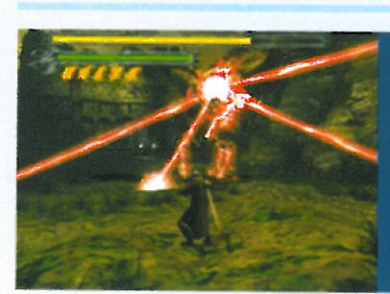
### Rez HD



**Nos hemos puesto sensores de sobra por todo el cuerpo, pero nada como unas imágenes nítidas y la mejor puntuación online.**
360, MICROSOFT

## El cambio por el cambio

¿Son las continuaciones todo lo que los fans esperan?



¿Es bueno o malo que Dante haga cosas en el primer *Devil May Cry* que se podrían confundir de lejos con su última encarnación.

Cambiar es bueno, según el dicho. Permanecer inmovil es estancarse. Pero los juegos tienen un serio problema con el cambio. Las listas de los videojuegos más vendidos el año pasado están llenas de continuaciones y capítulos de series. Sin contar a *Wii Play* (que se vende con el mando) y *Brain Training* (que sigue vendiendo como churros contra todo pronóstico), uno de los pocos títulos que ha salido últimamente y no forma parte de una serie, que es una IP nueva, es *Assassin's Creed,* y se diseñó pensando en que tuviera una continuación, lo que no es malo, en principio. Una continuación se vuelve problemática cuando agrega cosas a su predecesor, y a sus fans les gustaba mucho el original. Muy frecuentemente, la expectación se queda en un "más de lo mismo, pero mejor".

Merece la pena analizar lo que unas cuantas de estas continuaciones ofrecen, más allá del nivel obvio de continuación narrativa. *Devil May Cry 4* fue un placer porque se han aplicado unos movimientos (seamos sinceros) ridiculamente llamativos que se quedan pegados a los dedos desde que empiezas el juego, y también (seamos sinceros de nuevo) porque hemos redescubierto a Dante en HD. Éramos felices. *God Of War* para PSP es un conglomerado de sus hermanos mayores apretujados en pantalla pequeña. Somos fans muy felices.

Pero, ¿son verdaderas continuaciones en la historia de la serie, o se quedan en simple contenido episódico empaquetado, que únicamente tiene como objetivo alargar el primer estremecimiento que los jugadores sentimos al contactar con el primer juego de la serie y lo establece como estándar, limitándose a repetir hasta la saciedad una fórmula que ha tenido éxito?

*Condemned 2* es un juego que parecía estar hecho para los fans, pero que ha juzgado mal a su público. ¿Les gustará lo mismo a aquellos que se divirtieron con el enfoque de *survival horror* urbano de *Condemned,* una continuación que aboga más por la violencia que por la emoción? Si la idea de que el cambio es bueno es un cliché, *Condemned 2* muestra otra que habría que tener en cuenta: ten cuidado con lo que deseas, porque puedes conseguirlo.

Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



# LOST ODYSSEY

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 64,95 € DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
ESTUDIO: MISTWALKER





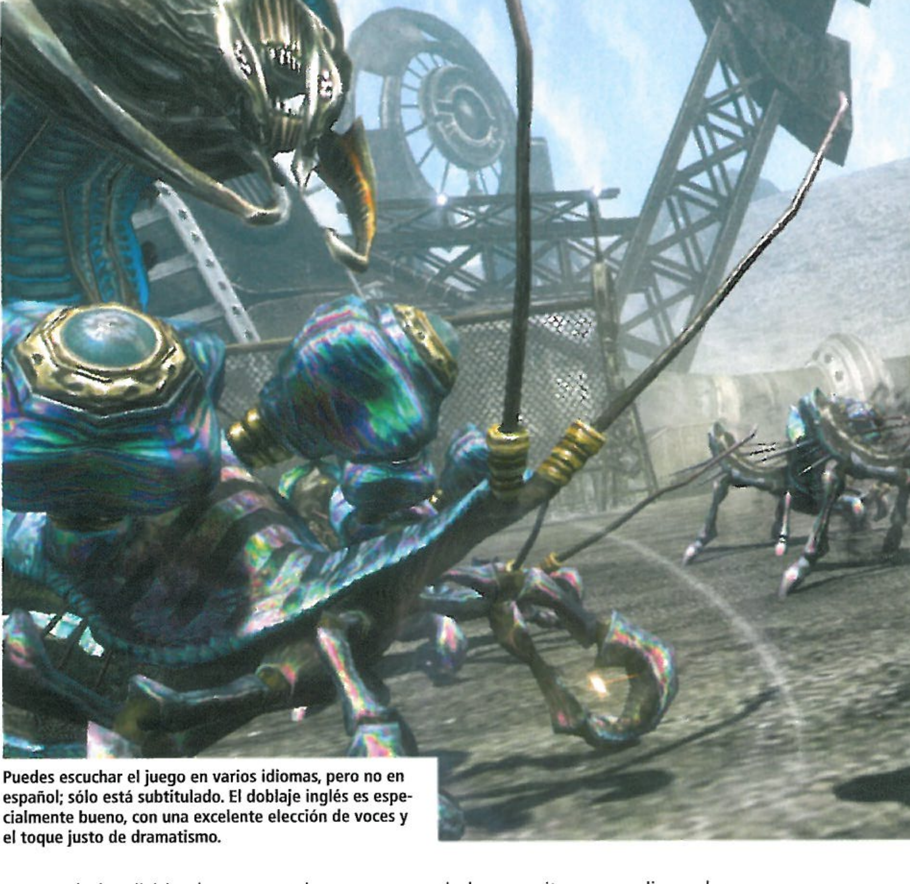


**Los protagonistas son carismáticos, sobre todo el pícaro gracioso Jansen y el torturado héroe Kaim (en la imagen superior). Los personajes secundarios tienene calidad dispar. A Gengara (en el centro) le falta personalidad, pero el ambiguo general Chatanos (sobre estas líneas) es todo un personaje.**

Es probable que, con el tiempo, *Lost Odyssey* se convierta en el RPG representativo de la Xbox 360. Apasionante, absorbente y épico, te sorprenderás pensando en él cuando lleves varias horas de juego y estés lejos de tu 360. El productor Hironobu Sakaguchi (creador de *Final Fantasy)* ha vuelto a desarrollar un juego que, si no es una obra maestra, sí podría convencer a muchos a aprovechar la rebaja de precio de la 360 para hacerse con el hardware que les permita disfrutar de este título.

El punto de partida del título ya es irresistible: Kaim Argonar descubre que es inmortal y que no tiene recuerdos; los pequeños destellos del pasado sólo le causan sufrimiento. Ante ti tienes más de 40 horas para acompañar a Kaim en esa lucha por recuperar su memoria, pero ese drama personal se convierte, en última instancia, en una lucha por salvar al mundo y derrotar al mal.

Puede que, en el fondo, sea la historia ya cien veces vista y que la jugabilidad no suponga ninguna revolución impactante, pero está contada con maestría. *Lost Odyssey* es un rol clásico por turnos, pero nunca se le puede tachar de inmovilista: te ofrece hasta nueve personajes para decidir la formación del grupo, en el que puede haber un máximo de cinco, y en un momento dado, divide al grupo en dos que puedes jugar de forma independiente, por poner sólo dos ejemplos.



**Puedes escuchar el juego en varios idiomas, pero no en español; sólo está subtitulado. El doblaje inglés es especialmente bueno, con una excelente elección de voces y el toque justo de dramatismo.**

Pero *Lost Odyssey* aporta más a los RPGs. Los personajes inmortales aprenden hablidades de los personajes mortales y de los amuletos que llevan. Sólo debes enlazar al inmortal con la habilidad que quieras que aprenda, y en cada pelea ganará puntos hasta completar una barra. Para poder hacerlo, necesitas que durante la lucha estén en el grupo tanto el mortal como el inmortal. Este sistema de habilidades permite personalizar a los personajes para cada mazmorra o para enfrentarte a los jefes finales.

También puedes potenciar las habilidades del personaje en cada batalla gracias al sistema de anillos. Durante todo el juego recoges decenas de componentes diferentes que te sirven para montar anillos con distintas características; en cada batalla puedes equiparte con uno u otro anillo sin tener que perder turno.



## Puede que, en el fondo, sea la historia ya cien veces vista y que no suponga una revolución impactante, pero está contada con maestría

Durante el transcurso de las luchas, si ordenas un ataque directo, deberás soltar el gatillo en un momento específico indicado por un anillo para conseguir más puntos de daño. Y también debes tener en cuenta el CD, una barra que depende de la fuerza de tu vanguardia y que va bajando ante los ataques enemigos. Cuanto menor es el CD más daño sufren los miembros del grupo. Todas estas características permiten un planteamiento de las peleas aún más reposado de lo habitual en un juego de rol por turnos.

Dentro de la tendencia actual de los videojuegos, Mistwalker ha introducido varios minijuegos, algunos de los cuales te piden una rapidez poco propia de los pausados juegos de rol por turnos, alguno de machacar botones y hasta de infiltración, pero tampoco suponen más que una leve molestia. Peores son las fases con vehícu-







**Estos tres pantallazos tienen un aspecto muy clásico. Lost Odyssey se mueve como pez en el agua en ese terreno, pero no olvida hacer algunas innovaciones que sorprenden agradablemente.**











## Sinfonía inmortal



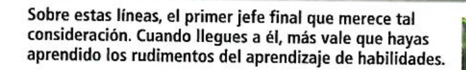
**La música de Nobuo Uematsu es uno de los componentes más valiosos de *Lost Odyssey*. El tema de batalla no sólo no se hace odioso después de oirlo cientos de veces, sino que que te motiva a empezar la lucha. El tema principal ya anuncia que vas a vivir una epopeya y hasta la música del mapa es evocadora; cada ciudad y cada mazmorra está perfectamente ambientada. Uematsu ha superado el bache de *Blue Dragon* y muestra su genio en toda su grandeza.**

los. Los barcos se mueven con algo de torpeza y se manejan mal y resulta bastante tedioso recorrer las costas durante más de un minuto sin mayor aliciente. Peor aún es ir por debajo del agua, sin ver más que aguas turbulentas alrededor.

*Lost Odyssey* incluye el aliciente de *1.000 años de sueños,* más de 30 historias escritas por Kiyoshi Shigematsu que hablan de la guerra, del amor materno, de la desesperanza, de la esperanza... de la vida. Las vas descubriendo a lo largo de la historia y, además de ofrecer un poco de poesía, sirven para que los personajes vayan recuperando sus recuerdos y, ¿por qué no? para animar a los amantes de coleccionar en los juegos.

Cuando empieces el juego asegúrate de que dispones de tiempo de sobra, no sólo porque te absorberá sin remedio, sino porque a veces no podrás guardar durante más de una hora; y porque las cargas son demasiado frecuentes y duran mucho tiempo. Igualmente, al entrar en combate, estás durante bastantes segundos viendo diversos aspectos del escenario hasta que conoces a tu enemigo y empieza el turno.

Donde Mistwalker sí que ha acertado de pleno es en el desarrollo de los personajes. Todos los principales tienen un pasado que les ha marcado en mayor o menor medida, que ha configurado su mentalidad y que explica sus actos, lo que lleva a que transmitan con gran intensidad la sensación de estar vivos y ser reales. Éste es uno de los factores fundamentales que ha logrado que *Lost Odyssey* sea lo que es, un juego con el que conectas, con el que te implicas y que enamora.



**Sobre estas líneas, el primer jefe final que merece tal consideración. Cuando llegues a él, más vale que hayas aprendido los rudimentos del aprendizaje de habilidades.**

El aspecto gráfico del mundo de *Lost Odyssey* es otro de los pilares que sostienen la gran fuerza del título, pese al *popping* de la navegación costera y al abuso del *blur.* Cada cueva, cada templo y, sobre todo, cada ciudad, se diferencian visualmente en arquitectura, habitantes y hasta en gama de colores. El omnipresente motor Unreal permite ver cosas hace no muchos años inimaginables en un RPG. Casi adivinas el tacto de la piel de los personajes, la sensualidad masculina de Kaim o la suavidad excitante de Ming, que te lleva a descubrir los surcos de las venas de su pálido y exuberante pecho.

Si alguien quiere un título que suponga un punto de inflexión en el género, tendrá que esperar. *Lost Odyssey* trabaja con material ya conocido, pero sabe construir un edificio que ningún amante del género debería perderse. A fin de cuentas, todos los coches están hechos de chapa y metal, pero no todos son un Ferrari. **[8]**







**Ya sea la azul Numara (arriba, a la izquierda), la ocre Uhra (a la derecha) o la metalizada Gohtza, todas las ciudades y escenarios tienen una ambientación muy personal.**

Estos maniquíes, anteriores habitantes del centro comercial en ruinas de *Condemned,* intervienen brevemente aquí sin que venga a cuento. Eso sí, puedes usar sus brazos protésicos como porras.






# CONDEMNED 2: BLOODSHOT

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 69,95 € DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: MONOLITH

## Detente, mira, apalea



**Con una historia que carece de sentido casi por completo, *Bloodshot* pone en juego sus recursos para ganarse tu atención a toda costa. Buena parte de los diálogos de Thomas se activan pulsando el botón de responder, lo cual provoca un comentario maleducado o hace avanzar la conversación. Peores son las preguntas para puntuar, que valoran lo que sabes de la historia hasta el momento. Todo en el juego se evalúa de algún modo más por diversión que para proporcionar información o dar ganas de volverlo a jugar. Entre otras distracciones están los transmisores sónicos, que por alguna razón tu espectrómetro de gas detecta y que puedes destrozar para disfrutar de los efectos gráficos.**

Puedes decir lo que quieras sobre *Condemned,* con todo su implacable nihilismo y sus cositas, pero al menos tenía una trama. Las armas carecían de filo, pero, como juego de terror y supervivencia, estaba afilado. Sin embargo, su continuación es roma.

*Condemned 2: Bloodshot* tiene un montón de problemas. Su héroe, Ethan Thomas. El detective en apuros de la primera parte es ahora un vagabundo. Pronto descubres que te hallas frente a un caso perdido, zafio y emocionalmente destrozado. No tiene nada en común con su encarnación anterior. Físicamente está irreconocible, con sus manos vendadas y su camiseta vomitada. Nunca actúa como un hombre con planes o una pizca de entusiasmo. En realidad, parece que el juego se avergüence de sus méritos del pasado. El pulso narrativo, el combate descarnado y las amenazas escalofriantes se han esfumado. En su lugar, está el tradicional videojuego violento, juvenil y absurdo.

El combate, que una vez consistió en un preciso sistema de habilidades callejeras para la supervivencia, ahora se resiente de una sobreabundancia de elaborados movimientos. Además de alternar ambos brazos para dar puñetazos y de las demoledoras patadas defensivas, puedes lanzar ganchos y hay combos de movimientos. ¿Romperás un brazo o patearás? Tener que elegir parece vulgar y es perjudicial. Los combates armados funcionan mejor, e incluyen un montón de artefactos como tazas de váter y bolos…, pero cuando se construyen niveles enteros simplemente para contextualizar armas como ésas, se cuestionan las prioridades del juego.

En el lamentable acto final, el juego se estira hasta casi romperse. Tal vez sea un error en la revisión del código, pero acciones tan simples como recoger objetos se convierten en una auténtica pesadilla.

El juego sólo recobra la forma cuando recuerda de pronto lo que tiene que hacer. A partir de manchas de sangre y alteraciones, tendrás que deducir la historia del crimen. Entonces ese momento acaba y vuelves al ciclo de autodestrucción ciega.

El movimiento perfectamente afinado, los minuciosos decorados y la ambientación que crean las luces no dejan ver nada de todo esto a primera vista. En el plano técnico, se beneficia de la larga fascinación de Monolith por la miseria urbana, aunque en pocos momentos alcanza a superar el original. Ése es el auténtico problema: que los mejores momentos aquí tienen lugar de manera ocasional, mientras que en *Condemned* eran constantes.

*Bloodshot* es más asqueroso y demencial de lo que el juego pretendía ser. Es competente a un nivel básico, y así lo verán sus fans. A lo mejor a ellos la aportación de los combates online, con opciones como regulación personalizada del armamento y selección del escenario, no les parece tan mala. **[5]**



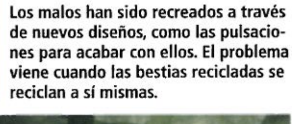
Lleve una máscara o tenga la cara cubierta de costras, este tío es una manifestación de tus demonios internos. Qué pena: esperábamos que fuera el demonio de un fetichismo por los pechos enormes.


LOST PLANET™
EXTREME CONDITION
PLAYSTATION 3
LOST PLANET
EXTREME CONDITION
16+
CAPCOM
Precio explosivo
de lanzamiento
39,95 €
PVP recomendado
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
proein games
CAPCOM
lostplanetthegame.com



# GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: 28 DE MARZO PRECIO: 39,95€
DISTRIBUCIÓN: SCEE ESTUDIO: READY AT DAWN



Los malos han sido recreados a través de nuevos diseños, como las pulsaciones para acabar con ellos. El problema viene cuando las bestias recicladas se reciclan a sí mismas.

## La forja de una leyenda



**Los fans se adaptarán a *Chains* sin dificultades, ya que nada varía aparte de unas pocas armas históricas y algún control. Los orbes rojos, verdes y azules cumplen con su habitual función de experiencia, salud y magia, y el interfaz para mejoras es idéntico que en PS2. Como siempre, explorando darás con hallazgos más valiosos como los Ojos de la Gorgona y las Plumas de Fénix, que aumentarán tus marcadores si recoges las suficientes. Los recién llegados agradecerán los mensajes del tutorial sobre armas y técnicas, aunque la combinación de una pantalla pequeña, inteligencia artificial agresiva y puro dolor físico lo hacen desaconsejable como primer contacto.**

En lo referente a convertir *God Of War* a un formato de bolsillo, *Chains Of Olympus* es una maravilla. Consigue materializar lo imposible: le saca jugo a Kratos en un artefacto del tamaño de una calculadora científica.

Se trata de una nueva aventura, con nuevos enemigos y nuevas escenas de transición astutamente creadas a partir de los materiales viejos y nuevos. La brillante y arrebatadora banda sonora pertenece a *God Of War II*, al igual que ciertos elementos de los rompecabezas y los niveles.

Sin embargo, la remezcla es tal que parece original, si bien se ha perdido cierta frescura. La historia mediante flashbacks previos al primer juego, da vueltas a tramas que quedaron sin cerrar y crea horas de *hack'n'slash* rabioso y genial.

Ready At Dawn ha llevado a cabo su hercúlea tarea partiendo de una filosofía ganadora. Cuando se hace preciso, *Chains* es gratificante y repleto de incontables puntos de guardado y controles modificados. Si nos centramos en sus otros aspectos, mientras otros juegos empequeñecen debido a la pantalla, *GoW* se niega a hacerlo. Hay momentos en los que Kratos está tan empequeñecido por el escenario, la cámara tan alejada de él, que se convierte en poco más que un montón de píxeles bailarines. Entonces llega el combate y las espadas del caos estallan en una explosión de luz y de color, sin que la tasa de frames se resienta.

De vez en cuando provoca algún problemilla, por ejemplo, con enemigos grandes en pantalla. Aunque la distribución de los controles no tiene nada de malo y el uso de índice para bloquear y voltear funciona perfectamente, la furia desatada por el combate dejará literalmente su impronta en ti. El juego evidencia que el hardware de la PSP es capaz de resistir agresiones casi constantes, con su diminuto mando analógico retorciéndose en secuencias rápidas. Cuando llegas a la mitad, *Chains* es tan estupendo y encuentra un equilibrio tan perfecto de picos de dificultad, mejoras de armamento y deslumbrantes revelaciones visuales que te ves obligado a cuestionar la resistencia de su validez. Y tristemente, justo en ese momento comienza a bracear por mantenerse a flote hasta el final. Los nuevos enemigos dejan de venir, los jefes regresan, y la gesta se convierte en un refrito de las mismas batallas.

Kratos no consigue sacar adelante *GoW* por sí solo. Tampoco lo consiguen ni el diálogo, ni su historia, ni su aspecto. Este problema asomó ya por la versión de PS2, pero gracias a la espectacularidad y a sus tareas impredecibles, se mantuvo a raya. Aquí no sucede así. Insensibiliza hasta el punto de provocar indiferencia. Es duro decirlo, pero a pesar de que se trata de un juego alucinante, unos pocos esqueletos y unas estatuas más podrían haber marcado la diferencia. **[7]**



**Kratos combina movimientos que abarcan toda la pantalla. Los enemigos son lo suficientemente variados como para que luzcan todo su repertorio.**

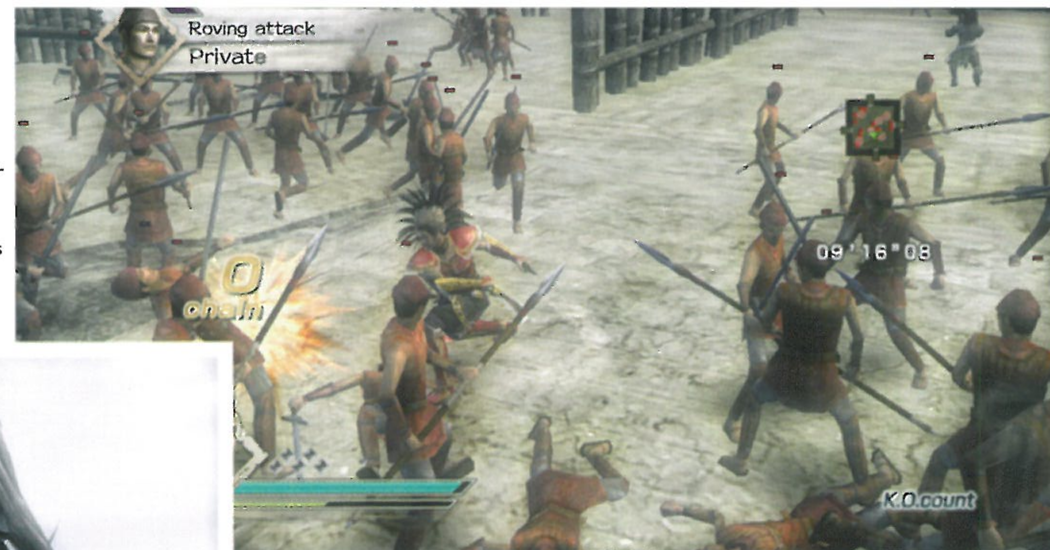


**Con enemigos que te mantienen encerrado, *Chains* te bombardea con hordas cada vez mayores, pero te permite guardar antes y después.**

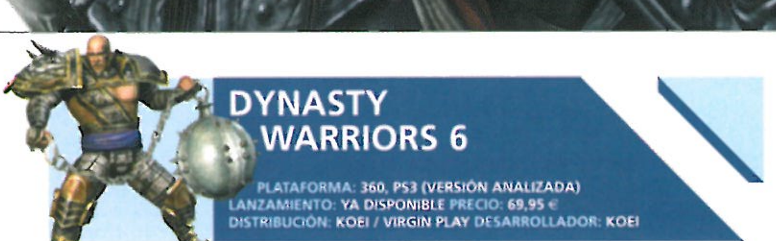




La modalidad de desafío regresa, con encuentros cronometrados en los que tendrás que sobrevivir. El desafío de recuento de cadáveres sigue siendo el más adictivo, pero puede dar cierta sensación de vacuidad al no ver las hordas de tropas que esperabas.





# DYNASTY WARRIORS 6

PLATAFORMA: 360, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 69,95 €
DISTRIBUCIÓN: KOEI / VIRGIN PLAY DESARROLLADOR: KOEI




## Renbu six



**El contador "Renbu" es la aportación más significativa al combate. Un indicador en la esquina inferior derecha de la pantalla permite utilizar nuevas secuencias de ataque y otras cosas. Un indicador de combos cuenta los golpes que has lanzado sin sufrir daños. Impactos sucesivos incrementarán el Renbu, que transitará por cuatro niveles, dos de los cuales tendrás que desbloquear en la estructura de habilidades del personaje. Hecho esto, los ataques serán más intensos y caldeados. Los incrementos en el armamento pueden ampliar el margen de tiempo a partir del cual comienza a decrecer.**

Han pasado casi tres años desde que apareció *Dynasty Warriors 5,* pero la incansable maquinaria de producción de Koei ha conseguido que no tengamos esa impresión en absoluto. Lo más destacable de su diligente plan de lanzamientos han sido los gloriosos y excesivos enfrentamientos a través de IP de *Warriors Orochi,* el chirriante juego de combate territorial *Gundam Musou* y el genuino abandono de las luchas estratégicas que se vio en *Bladestorm*. Aquí tenemos el regreso de la serie que hizo que Koei se forjara una reputación que para algunos es sinónimo de multitudinario combate con combos.

Éste es el paso más grande que ha dado la serie. Nuevas armas, nuevos uniformes, nuevas cadenas de ataque (ver recuadro), pero menos personajes para manejar que en la anterior entrega (que, aun así, son 41). Los no conversos lo acusarán de repetitivo, seguro. También se levantarán voces (gracias a Dios) contra el fenómeno que muestra a las tropas enemigas desvanecerse frente a tus ojos apenas unos metros más allá.

Pero es un mal menor cuando todo tiene un ritmo frenético. Los grupos no son sólo más numerosos, sino que se mueven más. Los soldados aliados se detienen, vitorean y alzan el puño cuando caen un general enemigo o una fortaleza. Hay mucha más energía en pantalla, no en tu propio personaje, que puede internarse en la infantería enemiga. Ahora puedes conquistar las fortalezas eliminando un número determinado de tropas de a pie. Otra aportación mínima, pero que se agradece, es que puedes nadar.

El formato de alta definición implica que la cámara se aleja del personaje principal, lo cual puede suponer un problema cuando la pantalla está atestada. Sin embargo, los ataques especiales provocan un aluvión de cadáveres como nunca se había visto en la serie. En lo visual, se ha mejorado la calidad del escenario, y las ocasionales secuencias de vídeo en mitad de la partida están bastante más elaboradas. No obstante, a veces el rimo decae. Lo bueno es que, a menudo, verás a todos los generales del campo de batalla tomar parte en el clímax de la campaña.

*Dynasty Warriors 6* es una revitalización, aire fresco para un caballo de batalla que ha servido valerosamente durante largo tiempo. No propone grandes avances, pero, para aquellos cuyos dedos hayan recibido ya instrucción mediante las reyertas territoriales de Koei, merece la pena por ser más frenético que nunca. **[7]**



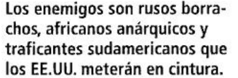


**La aparición de la famosa "bestia" Lu Bu es ahora temible. Con unos cuantos espadazos termina el juego.**



**El diagrama de habilidades de cada personaje es más interesante a la hora de aplicar mejoras que recoger y seleccionar objetos y poderes. Obtendrás bonificaciones de experiencia completando objetivos que son algo más difíciles que los del desbloqueo de habilidades en el *Warriors Orochi* para PS2 de 2007.**





Los enemigos son rusos borrachos, africanos anárquicos y traficantes sudamericanos que los EE.UU. meterán en cintura.



# CONFLICT: DENIED OPS

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 59,95 € (360), 64,95 € (PS3), 39,95 € (PC), DISTRIBUCIÓN: EIDOS / PROEIN GAMES ESTUDIO: PIVOTAL GAMES

Es poco probable que un juego que muestra a los enemigos construyendo barricadas con toneles explosivos, botes de gas y latas llenas de petróleo pretenda recrear con fidelidad las tácticas modernas de campo de batalla. *Denied Ops* se parece más a un shooter de dar caña y comer palomitas que al resto de juegos de la serie *Conflict,* y debido a ello, en líneas generales, resulta menos interesante.

Aunque *Denied Ops* reduce el tradicional pelotón de cuatro hombres a la desagradable pareja Lang y Graves, el juego mantiene la especialización de personajes y la posibilidad de conmutar entre ellos. Graves es rápido de movimientos y va equipado con un rifle de francotirador; Lang es más duro y carga con un enorme cañón de escasa precisión. Según avanzas niveles, ambos hacen gala de sus habilidades por turnos. Cuando cambias el control entre los dos compañeros de pelotón, la cámara planea de uno a otro, dándote una perspectiva inmediata de dónde te encuentras en relación al personaje que acabas de abandonar. En lo esencial, sin embargo, el combate tiene un aire endeble e insustancial, en buena parte debido a que su estética no logra trasmitir fuerza, pero sobre todo a causa de un planteamiento diseñado para limitar la efectividad de tu armamento (ver recuadro).

Por suerte, el sistema de mejoras que tiene lugar tras completar cada misión va confiriendo más flexibilidad a tu equipo: la cámara permite a Graves asomarse y mirar tras las esquinas, un accesorio para calibre 12 soluciona parte de sus carencias en el combate de cerca, y Lang obtiene un lanzador de granadas para disparar más lejos. A pesar de esta diversificación en el armamento, el combate carece de variedad e interés, y casi mejor que no hubieran intentado romper con la monotonía de los tiroteos con una sección de vehículos.

Muchos escenarios ya los has visto, y mejor recreados. Aunque las primeras misiones son un aburrimiento, cuando el juego avanza aparecen algunas que te sorprenden por la variedad de métodos que permiten y las misiones optativas.

Por lo general, el compañero que funciona con inteligencia artificial se muestra competente, y sólo te perjudica en contadas ocasiones. Todo ello a pesar de las órdenes que le des (que están concentradas en un único botón), ya que, inexplicablemente, a veces no son atendidas o son malinterpretadas.

Aparte de las cómicas secuencias de conducción de vehículos, *Denied Ops* no es un mal juego. Sencillamente es una experiencia que no ha sabido aprovechar los aspectos tácticos de un pelotón de dos hombres, y cuya ambientación y personajes tampoco colaboran a despertarte deseos de seguir adelante. **[5]**

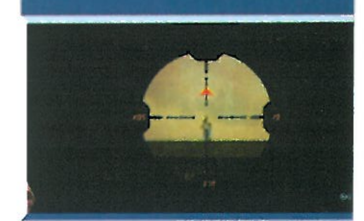




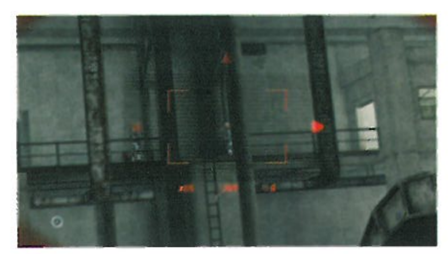


Tus gafas de visión nocturna son esenciales para ciertas misiones… aunque las líneas de movimiento y los efectos visuales se limitan a un paisaje verde que amenaza con provocar jaqueca.

## Armas malditas



**A pesar de que te dan munición ilimitada (a excepción de los explosivos, que deberás ir recogiendo), siempre tienes la impresión de que tu armamento es un poco escaso. La mira telescópica del fusil de Graves necesita un aumento extra y se mueve. Esto último no sería un problema si no fuera porque el juego es un poco puñetero en lo referente a matar con un único disparo. Curiosamente, tu munición y el accesorio del arma no se muestran durante el combate.**

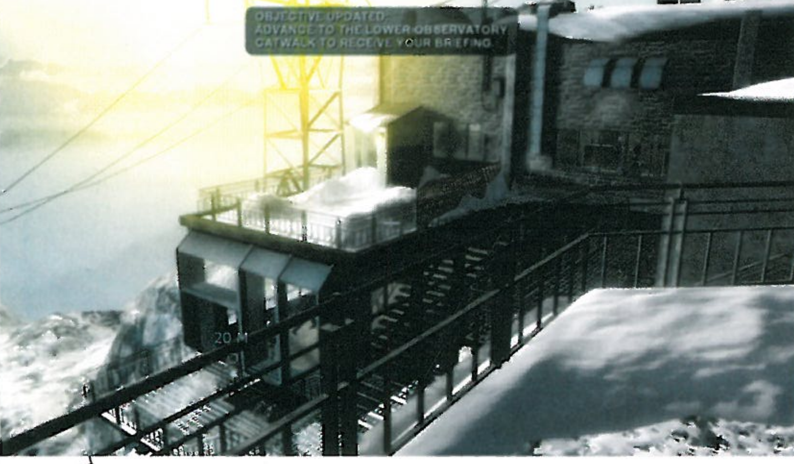


Graves no sólo es débil, sino que cuando le disparan le resulta difícil apuntar al enemigo… comprensible. Usar la cámara del arma es el mejor método para eliminar a los enemigos con cierta seguridad. La misión de la derecha te muestra acercándote sigilosamente a una transacción de armamento. Tu compañero hará saltar la alarma.



La presentación del líder tiene lugar en el tutorial ambientado en los Pirineos cinco años atrás. Hacia el final del juego, jugarás sin apoyo. Una variación en su rumbo que llega tarde y no es del todo bienvenida.







La campaña principal en modo cooperativo ha reducido su número de jugadores de cuatro a dos y compensado con dos compañeros controlados por la IA que recibirán órdenes de un único jugador.

# RAINBOW SIX VEGAS 2

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA)
LANZAMIENTO: 20 DE MARZO PRECIO: 69,95€
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT MONTREAL

## Tour de fuerzas especiales



**Subir de nivel en *Vegas 2* se parece a una caminata por un RPG genuino. A fuerza de conseguir decenas de ascensos, con un nivel final que requiere 400.000 puntos, conseguirás desbloquear diversas armas y kits que pueden ser adquiridos en el punto de venta de las misiones en solitario y en los combates multijugador. Las bonificaciones de experiencia también están escalonadas en base a la dificultad. Algunos de los elementos bloqueados más importantes de niveles avanzados pueden encontrarse en la campaña principal, que no tiene en cuenta la experiencia. Que el nivel se extienda a todas las modalidades de juego es un detalle que agradecemos, pero que rija los desbloqueos de modo universal es menos acertado: quien pretenda jugar siempre en solitario puede sentirse un poco atrapado a pesar del tiempo invertido.**

Tras los escenarios dominados por las máquinas tragaperras del original, su continuación opta por una ambientación más similar a *SimCity* que a *Sin City*. Los fundamentos del shooter de Ubi permanecen intactos: tres hombres siguiendo órdenes poco exigentes pero precisas. Se trata de territorio peligroso, y no sólamente debido a las actualizadas fuerzas terroristas que acechan a la espera. Se confía en que los jugadores consideren creíbles sus salidas, diurnas en su mayor parte, por patios, jardines, vestíbulos, una estación de monorraíl e incluso una convención de videojuegos sosa y desolada comparada con la original.

Los críticos de la estética tendrán un buen surtido de elementos contra los que arremeter. Aparte de que los escenarios son menos glamurosos, hay otros problemas: ocasionales saltos de frame, texturas que se rellenan con retraso y elementos del fondo que aparecen pixelados. Todo ello contrarrestado por un modelado de personajes de alta calidad, pero, aparte de la esporádica explosión que llena la pantalla, la ausencia de tácticas de equipo pone de manifiesto que esto va de combate básico. No obstante se ha progresado, algo que resulta más obvio para el que juega que para el que mira. Tu equipo opera con rigor y fiabilidad, la inteligencia de los terroristas está algo mejorada, y los ataques llueven inesperadamente. Para matar a los enemigos que llevan chaleco antibalas tendrás que esforzarte. Las armas se perciben efectivas y precisas, y las extensiones de campo abierto hacen que merodear y disparar con mira telescópica resulte más tenso y flexible. Y su sistema de cobertura sigue siendo uno de los más fiables y defendibles que puedes encontrar.



**Puedes hacer un escáner térmico que te proporcionará un pequeño mapa básico de las cercanías y que revelará la posición de cualquier terrorista.**

Los niveles podrían resultar mejores si se hubiera mantenido su anchura en vez de extenderse a lo largo. El ritmo al que avanzas y la descomunal cifra de bajas enemigas puede provocar que aburra, dada la ausencia de elementos sorprendentes. Un aspecto siempre presente en los juegos de rol consigue arrancar una chispa de magia, premiándote con experiencia sin que pierdas nada si mueres.



**La experiencia y las mejoras se consiguen acabando con enemigos en tres categorías: cuerpo a cuerpo, tiro, y asalto (con cobertura o con explosivos).**

La modalidad multijugador es, una vez más, el ámbito en el que *Rainbow Six* cobra alas; todo puede jugarse cooperativamente, sea a pantalla partida u online, y la naturaleza sencilla y directa de la modalidad de Caza al Terrorista sigue siendo una de las opciones más frescas. *Vegas 2* no alterará tu concepción de la serie. Es una de las maldiciones y ventajas de ser la segunda entrega de un juego de consumo masivo. La falta de elegancia de los escenarios puede dar cierta sensación de pobreza, pero las nuevas aportaciones lo hacen más robusto y la popularidad que alcanzará permitirá que sus posibilidades online brillen en todo su potencial.

Con *Denied Ops* fuera de juego y el destellante esplendor de *Call of Duty 4* dejando de lado todo sentido táctico, *Vegas 2* es una continuación entretenida, pero cuyo trono no será difícil usurpar. **[7]**



## PATAPON

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 €
DISTRIBUCIÓN: SCEE ESTUDIO: INTERLINK

Deseas que este juego te encante. Es colorista y extravagante y suena genial. Es para PSP, una plataforma en la que escasea el software hecho a medida. Lo han desarrollado los creadores de *LocoRoco*, un juego interesante que estuvo a un paso de ser genial, y te permite tomar el papel de dios. *Patapon* supone una experiencia más variada que *LocoRoco* y tiene varios destellos de brillantez, pero, al igual que éste último, tiende a resultar repetitivo y frustrante. Así pues, que logres disfrutar o no del juego depende de si ser el dios de los Patapons te atrae hasta tal punto que te parezcan irrelevantes los momentos raros que te descolocan.





La habitual cacería de bestias mejora tu ejército, aunque es un poco repetitiva. Luchar contra los Zigontons (las tropas rojas) te permite hacerte con su equipamiento y abastecer a tus adorables ojitos.

Fundamentalmente, el juego gira alrededor del movimiento de tus Patapons, a los que controlas indirectamente mediante los cuatro botones frontales de tu PSP. Cuatro combinaciones distintas de mandatos darán a tu ejército orden de avanzar, atacar, defender o retirarse, y puedes conseguir y comprar "milagros" cuando los patapons estén el modo Fever. Tú marcas un ritmo y los Patapons llevan a cabo la acción repitiendo el ritmo, y luego empiezas otro cántico. Transcurre un tiempo significativo entre que pulsas los botones y sucede la acción, así que la información que necesitas la obtendrás por otras vías. *Patapon* te la proporciona de dos formas: por un lado, en la pantalla se marca cada golpe y, por otro, la música de fondo y los cánticos repiten e intensifican tu ritmo.

En general, funciona estupendamente, y la conexión entre tu propio ritmo y el que el juego genera es intensa y gratificante. Pero existen varias dificultades, sobre todo debido a que la música varía dependiendo de las órdenes que das a tu ejército; esos cambios no son instantáneos, y el ínfimo pero perceptible paréntesis que tiene lugar entre ellos puede echar a perder tu ritmo. Todo ello se agrava por un efecto de sonido nada intuitivo que se dispara con el modo Fever y que provoca que te pierdas. En los últimos niveles, esto casi siempre te causa problemas, y un golpe fuera de lugar puede hacerte fracasar por completo; la dificultad en sí no es un problema, pero en los niveles más avanzados puede volverse repetitivo. Son una pena, pues hay momentos en que el sonido del juego es genial, tan absorbente como frustrante.

Sin embargo, la idea base se desarrolla correctamente a lo largo de unas cuantas misiones variadas, y enternece la devoción con la que atacan los pequeñines. Aquí y allá encontramos ideas innovadoras, como una misión diseñada para que fracases al primer intento, o diferentes tipos de fortificación que tendrás que destruir valiéndote de tácticas y objetos. Pero el juego repite tareas cotidianas, como matar a los mismos jefes, sólo que ahora tienen más vida y causan mayor daño aunque empleen los mismos ataques y patrones. Y es un misterio por qué han incluido en el juego misiones de escolta.

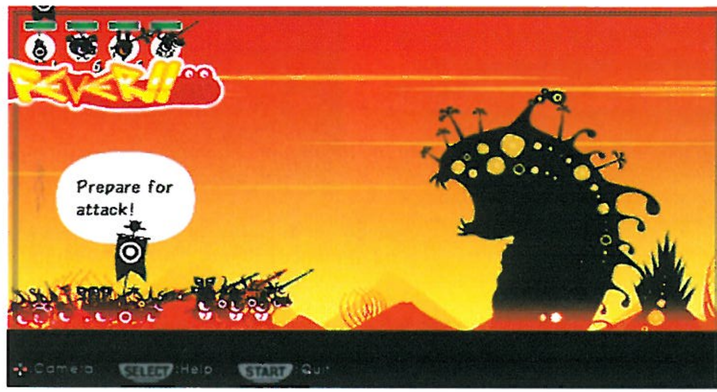
En oposición a estas quejas, están el carisma natural y una mecánica central que, a pesar de los obstáculos, está explotada con la mayor efectividad posible. *Patapon* es muy original y ameno durante largo tiempo. El nivel de identificación con los patapons y su mundo compensa cualquier decepción, y terminas implicándote en su historia. Deseas que *Patapon* te encante. La verdad es que se merece tu cariño. Y si no le das una oportunidad, con sus imperfecciones y todo, ¿cómo vas a saber si te gusta? **[8]**







Es estratégico recoger objetos para perfeccionar tu ejército, pero la útil función de autoequiparse, combinada con lo limitado del equipamiento, hace que la opción no resulte satisfactoria: el éxito radica más en mantener el modo Fever que en el tamaño de la lanza.




### ¡Mecachislamar!




La traducción al castellano de *Patapon* ha sabido sumarse al encanto visual que ya de por sí desprenden los personajes. Las frases en mitad de la batalla y sus gestos al no entender tus órdenes logran una sensación entrañable. Recuerda, en su justa medida, a *LocoRoco* y la angustia al observar impotente como uno de estos pequeñines era engullido por un Moja. En *Patapon*, esta característica muestra su máximo exponente en la figura del jefe de la tribu y sus carismáticos comentarios.



El juego comienza con un sólo portaestandartes pero pronto tendrás a un pequeño ejército siguiendo tu ritmo.



# PIXELJUNK MONSTERS

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 4,99 € (PSN) DISTRIBUCIÓN: PSN PRODUCCIÓN: SCEE
ESTUDIO: Q-GAMES

Es imposible no hacer comparaciones en los momentos en el tutorial de *PixelJunk Monsters*. El juego es la respuesta de la PSN a las demandas actuales de ese género clásico de defender una zona (popularizado ahora por *Desktop Tower Defense*). Olas de enemigos, cuya aparición marca una barra de scroll en la parte inferior de la pantalla, irrumpen en pantalla y se dirigen con las peores intenciones hacia los hombrecillos que debes proteger transformando los árboles en poderosas torres de ataque; a un precio determinado, cada árbol que aparezca en la pantalla es un poderoso cañón en potencia. Este toque de microgestión sigue percibiéndose como espontáneo a pesar del tiempo que lleva la fórmula, aunque no es tan flexible como en otros títulos de este subgénero.

Por su puesto, esto tiene un precio, que se sufraga con las monedas que dejan caer los enemigos y que permiten construir auténticas defensas antiaéreas. La variedad de tipos de enemigos requiere a veces demoler tus construcciones y volverlas a levantar en diferente manera. Aunque puede parecer simple, es un título que requiere estrategia. Es devastador ver cómo un escuadrón arrasa con tus protegidos porque has colocado una torreta en el lugar equivocado. Pero entonces analizas dónde estuvo el error y evitas cometerlo de nuevo en situaciones similares, que las habrá.

La recolección de gemas le quita la gracia. Se cosechan también de los enemigos derrotados y sirven para subir de nivel torretas ya existentes o "desarrollar" otras nuevas. Pero esta última opción es innecesaria; el coste extra en monedas de estas torres más poderosas permite prescindir de tácticas más elaboradas con las torretas normales. En las últimas fases aparecen más gemas. La velocidad de movimiento de tu personaje resulta insuficiente. Ni el power-up que la sube eliminará el deseo de jugarlo con ratón, a lo "point & click". Comparando *Monsters* con *Desktop Tower Defense*, pese a la menor velocidad y menor cantidad de balas en pantalla de éste, no es menos intenso. Habiendo levantado cierta expectación con *Racers*, su primer título, la marca *PixelJunk* está demostrando ser una de las series más prometedoras y con más confianza de la PSN. **[7]**





*Monsters* es mucho más divertido en cooperativo. Con dos jugadores, las estrategias se pueden plantear con mucho más éxito.



Debes aceptar la escasa velocidad del movimiento, pero tiene un bonus: bailar. En el tiempo que te sobre, puedes ponerte al lado de una torre y subirla así de nivel.



# KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 64,95 € DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
PRODUCCIÓN: MICROSOFT ESTUDIO: BLUESIDE





Cada uno de los seis personajes del juego puede subir de nivel 120 veces. Tendrás puntos para distribuirlos en salud, suerte o habilidad que permite que los combos sean más amplios.



El sistema de síntesis es profundo y también confuso al principio. Casi todos los ítems pueden combinarse juntos para mejorar el resultado, aunque también hay uniones que lo empeoran.

Con unos escenarios preciosos, enemigos interesantes con un diseño muy superior al de la mayoría de títulos del género del *hack & slash* y un control fluido que hace que tu personaje se gire y golpee con gran precisión, las primeras impresiones con este derivado de *Kingdom under Fire* son ciertamente positivas.

Pero pronto acaba surgiendo su punto débil: una linealidad absoluta con un estilo "raid" de *World of Warcraft* intermitente. Te desplazas por escenarios y laberintos, luchando y recogiendo ítems antes de sintetizar armas y armadura para crear versiones más poderosas en las poco frecuentes paradas a lo largo del camino. Los jefes finales añaden una ligera variedad, pero no hay ni ciudades, ni posadas, ni información que recoger, ni chica a la que rescatar que ayuden a sobrellevar la incansable búsqueda del poder.

En la mayoría de los casos, la emoción de ajusticiar con tu acero a las hordas de orcos y goblins es una razón poderosa para mantener la lucha. Pero la ausencia de motivos obvios para cualquiera de los seis personajes diferentes acaba pesando, convirtiendo en repetitivos y poco superficiales los combates, que tampoco disfrutan de la escala o elementos estratégicos que se ven en cualquiera de los títulos de Koei. Sólo se aprecia un poco ímpetu en esta fantasía medieval en las conversaciones entre los protagonistas y los personajes no jugables, en lo que de otro modo serían interminables caminos de violencia.

Las misiones que nacen de estas conversaciones sólo tienen como objetivo mejorar las habilidades del personaje: ¿quieres un nuevo movimiento especial? Simplemente activa la misión y cumple las pautas eliminando a los enemigos específicos requeridos. Es habitual algo así en los juegos, pero pocas veces se ha sentido un fin tal obvio como aquí.

La desarrolladora Blueside ha conseguido que el deseo del jugador de fardar sea un factor mitigante. El cooperativo –sólo online– cuaja muy bien junto a la experiencia individual, y permite a cuatro jugadores combatir. La oportunidad de mostrar grandes cadenas de combos y movimientos encadenados hora tras hora puede atraer a algunos, pero para la mayoría de jugadores no es suficiente para tener un interés prolongado. **[4]**



## BEAUTIFUL KATAMARI DAMACY 360

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 49,95 € (360) DISTRIBUCIÓN: BANDAI NAMCO / ATARI
ESTUDIO: BANDAI NAMCO

No hay nada como la dulce alegría que produce un juego *Katamari*, pero tampoco hay nada como no sentirla. Van cuatro entregas, y el inimitable juego de recolectar objetos de Namco ha perdido impulso al tiempo que cosechaba reconocimiento. A pesar de lo maravilloso que resulta ver el mundo de una juguetería en alta definición, en otros aspectos el juego acusa falta de fidelidad. Lo que hemos ganado en claridad e intensidad, lo hemos perdido en jugabilidad y en sorpresas deliciosas.

En las fases encontramos ahora una increíble variedad de objetos, y escasean las zonas vacías. Para contrarrestar dicha generosidad, los escenarios premian la recolección de ciertos tipos de objetos. Esto va en detrimento de la principal diversión del juego: pasarlo bomba a toda pastilla arramblando con todo cuanto encuentras a tu paso. Este aspecto ha jugado su papel en títulos anteriores, pero nunca se ha usado de forma tan imprecisa, y su importancia aquí puede cansar.

*Katamari Damacy* representó una de las recreaciones más bellas del cliché de los videojuegos de los viejos tiempos –poner el universo en orden–. *We Love Katamari* fue una continuación de éxito a pesar de que había perdido cierta fuerza. Le dio la vuelta a la estructura original en varios aspectos y cautivó lo suficiente como para ser tenido en cuenta. Por no hablar de su historia, que resultaba graciosa, aguda y entrañable, no como el elaborado montaje de *Beautiful Katamari*. Resulta agradable ver a una creación tan adorable estirar las piernas, aunque no tanto cuando termina estirándose tanto que pierde






La gran baza del juego es la escala, hasta la superficie terrestre. Impresiona la secuencia que se pone en marcha desde el espacio.

la sustancia. Porque cuando *Beautiful Katamari* hace nuevos avances, cosecha la clase de éxito que te hace desear que el enfoque general hubiera sido un poco más experimental. El online no es demasiado elaborado, pero sí bonito. Dejando de lado la cooperación y el enfrentamiento sin conexión, el juego permite competiciones entre cuatro jugadores en un escenario genial, una pradera fluorescente donde se pueden jugar improvisados partidos de fútbol. Menos loable resulta The Marketplace, que te ofrece descargar nuevos niveles a cambio de dinero y que parece innecesario y avaricioso, dado lo corto que resulta el juego, aunque no es caro.

Pese a todo, supone una experiencia divertida y con personalidad en el catálogo para la 360. Han intentado trasladar su asombrosa jugabilidad con una renovación en vez de con una conversión, pero el resultado es dispersión en vez de mejora. Desanima tener que dar a un *Katamari* esta puntuación. **[6]**

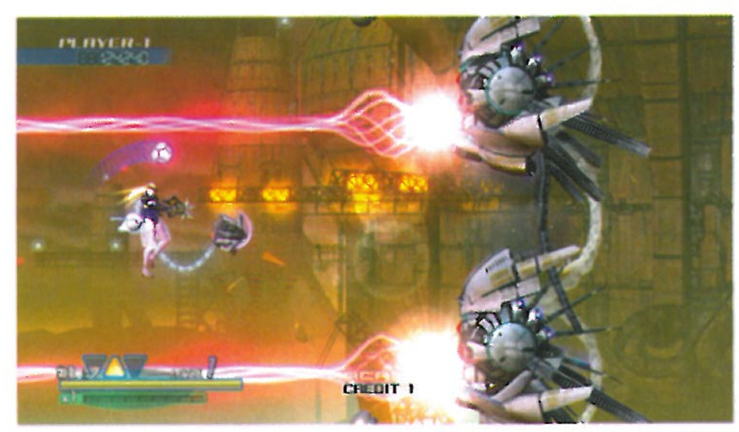



Recoger objetos redondos o con forma de aro para hacer Saturno es convincente. Conseguir energía para hacer el Sol, no. Es razonable unir objetos calientes, pero la penalización por recoger elementos fríos puede frustrar.



## OMEGA FIVE

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 800 PUNTOS (XBOX LIVE)
DISTRIBUCIÓN: HUDSON SOFT ESTUDIO: NATSUME

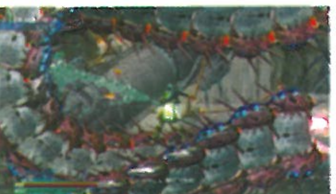



Como desarrollador de la deliciosa pastoral *Harvest Moon*, extraña que Natsume se haya pasado de pronto al mundo de los shooters de desplazamiento lateral con *Omega Five*. Pero es que es una reminiscencia de los primeros tiempos de la empresa, que realizaba juegos como *SCAT: Special Cybernetic Attack Team*, que parece haber inspirado *Omega Five*.

Dejando de lado su sistema para apuntar al estilo de *Geometry Wars*, el principal atractivo de *Omega Five* es la posibilidad de elegir entre cuatro personajes, dos de los cuales se desbloquean al completar sus cuatro niveles. Los dos primeros –Ruby, una modelo de lencería, y Tempest, un alienígena que eyacula fluidos– están equipados con sus propias armas y ataque especial. Las armas de Ruby se corresponden con lo que cabe esperar del shooter estándar, pero posee un satélite que intercepta las balas enemigas y puedes lanzar para pegarse a los enemigos y dañarlos. Tempest arroja fuego líquido, ácido y metal que tienen efectos de disparo secundarios como ralentizar las



Los personajes sólo pueden llevar tres armas a la vez, y para cambiar necesitas recoger objetos. Objetos idénticos mejorarán el arma.



Una vez has completado el insulso nivel inicial, el escenario se vuelve intrincado y vistoso, y aparecen enemigos enormes.

balas enemigas y enviárselas de vuelta a sus dueños. Puedes arriesgarte a recoger discos rosas que llueven cuando destruyes a un enemigo con las bombas inteligentes (giran alrededor del personaje para resguardarlo de las balas, otro guiño a *SCAT*).

Con su complejidad de controles y sus opciones tácticas, *Omega Five* no ofrece exactamente la experiencia de un shooter. Los personajes están muy detallados; los enemigos son a menudo grandes, y las zonas en las que reciben daños no están demasiado claras. Cuando el ritmo aumenta, lo mismo sucede con la confusión que se desata de discos rosas, balas, enemigos, terreno, obstáculos y tu propio fuego. Además, cada nivel incluye un minijefe que llena la pantalla que irrumpirá de pronto y disparará a tu personaje a traición. Lo que a *Omega Five* le falta en pureza, le sobra en grandilocuencia. Aunque no pasará a la historia, no requiere el meticuloso estudio de cada nivel que exigen muchos juegos de su género y, en consecuencia, plantea un desafío entretenido. **[6]**

# SONIC RIVALS 2

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 44,95 € DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA PRODUCCIÓN: SEGA
ESTUDIO: BACKBONE ENTERTAINMENT VANCOUVER

Con alguna excepción, el enfoque indiscriminado de Sega con su franquicia más representativa sólo ha traído consigo una retahíla de títulos incoherentes, que intentan renovar, pero sólo consiguen fragmentar y diluir, el atractivo original de *Sonic. Sonic Rivals 2* es un título que mantiene esta lamentable tendencia, más frustrante aún cuando la preciosidad de sus 2,5D sigue los desafíos fundamentales de los *Sonic* originales, y los acaba moldeando en el formato de carreras de la subserie *Rivals.*

En su mayor parte, *Rivals 2* evita la muerte súbita al caerte al vacío que ha ensombrecido a otros títulos del erizo; aquí, si te caes, puedes seguir tu camino por un camino paralelo inferior. Aunque aparece un abismo en los últimos niveles –que únicamente resetea tu posición en la pista–, las pistas son bastante benévolas, a pesar de que tus rivales no tienen esta virtud. Derrotar a la casi infalible IA es algo agotador y muy mal equilibrado.

Los personajes del jugador pueden acabar en zonas erróneas en momentos vitales, y las acciones sensibles al contexto no responden bien, pero estos fallos menores no son más que la forma en la que los elementos se rebelan contra el usuario. Las habilidades especiales y power-ups pueden quitarte en un instante el liderazgo por el que has peleado tan duro y queda la sensación de que cuando tú los usas





**El control mental de *Silver* el erizo hace que equivalga casi a una victoria automática, y el superpoder de Tails parece ser incrustarse contra los objetos que encuentra.**

contra la IA no funcionan tan bien. Derrotarla acaba siendo casi una lotería y tu victoria en una prueba es algo arbitrario. Y esta dificultad no se mantiene de forma regular; algunos niveles son muy simples y los enfrentamientos con los jefes finales son todos menos uno durísimos.

Contribuyen a la decepción generalizada estos combates contra los jefes y otras batallas uno contra uno en las que hay que presionar X antes que él. El multijugador, para el que se necesitan dos discos, intenta compensar la carencia de una visión general convincente, ofreciendo eventos individuales y arenas. Manejando mal la competición, *Rivals 2* no logra captar la gloria pasada de *Sonic,* y su errático diseño hace que sus éxitos momentáneos parezcan casi accidentales. **[5]**

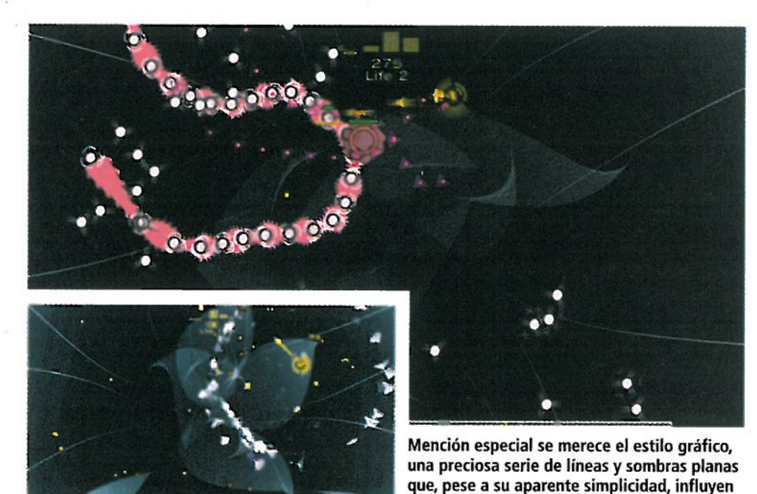
**Es muy molesto que la barra que mide el progreso de la pista durante las carreras no tenga en cuenta las secciones verticales, y sólo considere la distancia horizontal.**





# RIFF: EVERYDAY SHOOTER

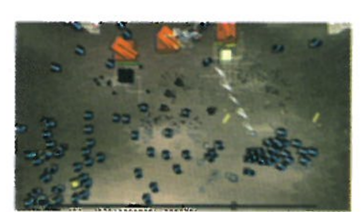
PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 7,99 € PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: QUEASY GAMES




**Mención especial se merece el estilo gráfico, una preciosa serie de líneas y sombras planas que, pese a su aparente simplicidad, influyen en el estado de ánimo de los niveles.**

Puede sonar pretencioso, pero la descripción de Jonathan Mak de su videojuego como un "álbum de shooters" es muy exacta. No se refiere únicamente al uso de la música como núcleo de su shooter basado en dos analógicos, sino porque pronto entiendes que el juego funciona igual que un cd de música. Puede jugarse como una secuencia de ocho canciones, o una sola de forma individual, e, igual que la música, se construye con distintas temáticas, los niveles de *Everyday Shooter* son variaciones de los principios del género que acuñaron *Geometry Wars, Every Extend* o *Warning Forever,* junto al *Gate 88* del propio Mak. Pero el juego aporta gran cantidad de ideas propias.

La música es importantísima; cada nivel tiene su propia canción de fondo, con una guitarra instrumental tocada por su creador. Como el *Rez* de Mizuguchi y *Lumines* –no te preocupes, el juego asimila perfectamente estas influencias–, los efectos de sonido armonizan con la



**Los puntos no sólo sirven para subir puntuaciones: puedes invertirlos en desbloquear niveles, vidas extra y efectos gráficos.**

canción para destruir a los enemigos y sumar puntos. Las fases dan nombre a las canciones y los niveles muestran el mismo toque emocional que las canciones, las melodías de sintetizador de Robot o los rápidos efectos pirotécnicos de Build 88.

Cada nivel contiene además una complicada mecánica central que debes aprovechar, como burlándose del significado de la canción, para lograr los combos que liberan los ítems y que te harán sumar puntos. Esa mecánica puede consistir en disparar a ciertos enemigos lo que desencadena un combo similar a las explosiones de *Every Extend,* como en Robot. Otros dependen del cuidado con el que apuntes a ciertos nodos para destruir fríamente redes o inmovilizar peligros, o tomar torretas y tanques en ese nivel con toques de RTS que es Build 88. Bits of Fury en cambio, mezcla una versión más rápida de Robot con un combate con un jefe final en su segunda mitad.

El resultado, para toda su ausencia de lírica y abstracción narrativa, y con las fronteras interiores que pone su diseño tan esencial, es una experiencia de juego personal y hasta emotivo. Fuera de eso, puede decirse que es también una acertada acumulación de ideas que vienen de mecánicas exitosas, música y del desarrollo amateur e innovador bien logrado. Y eso no es algo que se vea todos los días. **[8]**



## 24 SPECIAL OPS

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 3 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO: SUMEA

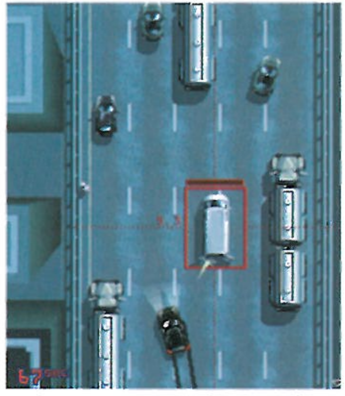
Esta fantástica serie con enorme audiencia fuera de España y desigual éxito en nuestro país, vuelve a intentarlo con un nuevo videojuego para móviles. Esta vez proviene de Digital Chocolate, que recoge así el testigo de I-play, valedora de dos versiones anteriores.

Esta versión de Digital Chocolate se queda con su aspecto más arcade y presenta un videojuego basado en la acción. El protagonista debe adentrarse en las situaciones más conflictivas y acabar con todos los terroristas que se encuentre. El juego toma aire en algunas fases donde los vehículos toman protagonismo.

Se ha hecho un notable esfuerzo por adaptar un juego puramente arcade a un terminal móvil, ya que Jack Bauer puede moverse en todas las direcciones (menos en las diagonales), parapetarse en los muebles o en paredes, saltar obstáculos y disparar a los terroristas con cierta gracia, merced a una interfaz que obliga al jugador a dejar pulsado unos segundos el botón de disparo antes de descerrajar un disparo certero.



**Gráficamente, *24 Special Ops* recuerda a un clásico título de recreativas de de *Rise & Fall.***



**Tendrás que superar varias fases con vehículos y alta tecnología por satélite.**

En territorio móvil son pocas las oportunidades que hay de disfrutar de un título que se acerque a las 3D con relativamente buenos resultados, sin olvidar las limitaciones actuales de la plataforma. Se trata de un nuevo intento de acercar el género de acción al móvil, con un resultado que sólo puede quedar a medio camino por las limitaciones físicas de manejo del terminal, como la imposibilidad de pulsar dos botones al mismo tiempo. **[6]**



## TURBO PIZZA

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 3 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO: I-PLAY



**Después de pasarte unas cuantas horas jugando al estresante y divertido *Turbo Pizza*, será difícil que vuelgas a mirar igual a los camareros de tu pizzería favorita.**

Los juegos *casuals* están haciéndose notar, a golpe de usuarios, en los videojuegos. Oberon Media ha dominado durante los últimos cinco años el mercado *casual* de PC con títulos de diversa índole, y ahora, gracias a la absorción de I-play, ofrece sus títulos en territorio móvil, donde encajan a la perfección. Un ejemplo de esto es *Turbo Pizza,* un título con cientos de miles de descargas para PC y que parece hecho para el móvil antes siquiera de su conversión. El hecho de contar sólo con el pad y el botón de acción para gestionar todo un restaurante da fe de ello.

El juego se basa en atender a tus clientes a la vez que mejoras tu local. La diversión se encuentra en que, lamentablemente, no puedes contratar camareros, con lo que tendrás que atender todo el local tú solo, lo que resulta divertido y bastante estresante. Si el cliente no es bien atendido, se puede marchar, incluso sin pagar, lo que es aún peor. Este título te obliga a ser rápido con la mano y con el ojo, evitando la aparición de cualquier posible conflicto A ello te ayuda un control bien implementado en móviles, pues un cursor se irá ubicando automáticamente sobre todos los puntos de la pantalla con los que puedes interactuar en cada momento.

No es un juego pretencioso, pero se adapta como un guante a la plataforma móvil, con lo que la diversión es inmediata y se agradece. Eso sí, que nadie busque el *must have* de la temporada aquí. **[7]**



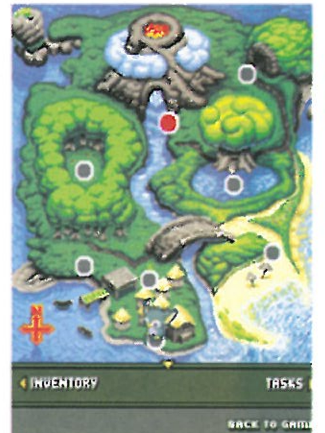
## FURBY ISLAND

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 3 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO: LEMONQUEST

Este software español se llevó un premio en la pasada feria 3GSM. LemonQuest presenta esta particular visión del mundo de los furbys mediante un título que desarrolla su historia en una isla, donde viven los furbys, esos muñecos famosos hace unos años capaces de comunicarse con los humanos.

El juego tiene una gran longevidad, pues parece estar planteado como una mezcla entre *Pokémon* y *Los Sims:* completando tareas, fabricando herramientas y adquiriendo nuevas habilidades y objetos. Tampoco hay que olvidarse de mantener los niveles de hambre, sueño y diversión altos. Puedes aumentar, mejorar y decorar tanto su casa como el propio Furby, que mejorará en sus habilidades según avanza el jugador. Sin embargo, el objetivo no es nada bélico; como en *Pokémon,* aquí se trata de organizar la mayor fiesta de la Isla Furby. El argumento es algo empalagoso, pero resulta divertido.

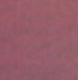
Respecto al manejo, está bien adaptado a los móviles. El juego no pide mayor control, ya que la acción es pausada, más centrada en la estrategia que en la acción. Gráficamente está bien realizado, pero con un estilo muy personal. Lo mejor es su duración. Si te engancha, tienes juego de móviles para rato. **[8]**






**La versión para teléfonos móviles de este juguete es, sin duda, mucho más variada y entretenida que el *Furby* original. Una pequeña gran aventura.**


PlayStation 2



# VA DE RETRO

## DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **KOEI**
ESTUDIO: **NIPPON ICHI SOFTWARE**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **2004**



**Nipón Ichi reinventó el RPG de estrategia, pasando de ofrecer al jugador un buen número de opciones tácticas a darle el poder de un desarrollador**

En 2004 parecía difícil adentrarse en el mundo de los RPGs de estrategia y tener un impacto significativo. *Advance Wars* y su continuación marcaron el cenit para todo aquel que tuviese una GBA. En todo foro en el que se tocase el género se alabaría a los grandes títulos: varias ramas de *Tactics Ogre* y *Final Fantasy Tactics*. La plantilla ya estaba bien representada. Entonces, ¿cómo puede un recién llegado convertirse en una de las principales opciones sin originar cambios que estropeen el marco de trabajo? *Disgaea* no lo hace. Pero ¡ah!, sí que lo hace...

En primer lugar, *Disgaea* no es un recién llegado, estrictamente hablando. Algunas de sus características están ya visibles en anteriores producciones de Nippon Ichi como *Rhapsody: A Musical Adventure* en PS1, pero especialmente en el juego de PS2 *La Pucelle: Tactics*, que llegó a Europa después del lanzamiento de *Disgaea*. Pero es en este último donde las ideas de Nippon Ichi son más firmes y arraigan mejor, hasta el punto en que potenciaron los reclutamientos de tropas de *Phantom Brave* y *Makai Kingdom*, antes de que llegase una auténtica continuación en 2006. A primera vista, *Disgaea* no aparenta ser iconoclasta. Tal vez sea excéntrico y colorido, pero las primeras horas no parece ser nada fuera de lo común. Combate en mapas, nutre a tu equipo de magos, luchadores y sanadores, saborea las escenas de vídeo. Pero todo esto no es más que un rápido vistazo a la punta del iceberg. *Disgaea* no es un juego sencillo. Sus secretos más profundos están muy escondidos. Su funcionamiento interno traza una fina frontera entre algo complicado y una filigrana, y pone todo en tus manos. *Disgaea* logra algo que otros muchos juegos querrían: darle al usuario la fuerza de la explotación y la improvisación sin que afecte al ritmo del juego.

**_Disgaea_ no es un juego sencillo. Su funcionamiento interno traza una fina frontera entre algo complicado y una filigrana**

Por ejemplo, no hay una curva de dificultad en su acepción tradicional. Sí hay un cierto grado de reto si tan sólo quieres atravesar la historia para llegar al final, pero no vas a hacerlo. Resulta demasiado tentador perder el tiempo con su miríada de diversiones. Tu meta no será avanzar a lo largo de los capítulos de la historia, sino acumular poder, entrenar personajes con una fuerza que parece no tener límites. Sin duda, puedes recurrir a una mentalidad más aburrida, rejugando una y otra vez los mapas para hacerte con esas recompensas de estadísticas cada vez menores, pero acabarás cansándote de una actuación tan robótica, sobre todo cuando *Disgaea* está pensado para permitir el aumento de nivel creativo, que deja en manos del jugador.

**Dejando a un** lado los elementos básicos de los combates de un juego de RPG de estrategia, *Disgaea* te presenta dos laboratorios clave: Item Worlds y The Dark Assembly. Item Worlds es, literalmente, el País de las Maravillas; el jugador tiene acceso a muchas armas y objetos que mejoran sus estadísticas, pero la cuestión está en que se puede entrar en todos ellos. Cada uno es una

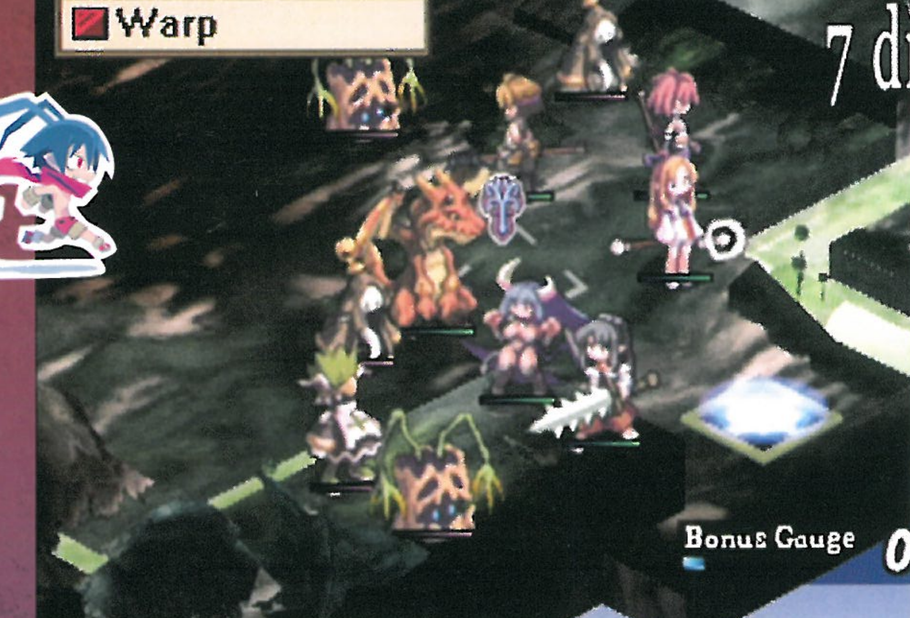



Tanto si se debe a una decisión de estilo como a una simple falta de pretensiones, los escenarios de *Disgaea* son tableros suspendidos en el espacio. ¿Qué pasa si lanzas a un enemigo desde el borde?










mazmorra generada aleatoriamente, de varios niveles, y cada una da la sensación de ser una creación impredecible. La topografía parece haber sido creada por un ciego que utilizó una sierra para cortar poliestireno expandido. Grupos de enemigos desperdigados por el escenario como si fuesen ingredientes de una pizza disparados con una escopeta. Las puertas de salida pueden estar a dos cuadros de la entrada o en la otra punta del mapa, lo que te obliga a acabar con las criaturas que lo pueblan. Los Geo Panels (zonas de color con efectos particulares) consiguen que el escenario parezca el hijo de un tablero de ajedrez y una bola de discoteca. Cualquier visita al mundo de los objetos se podría convertir en una dura búsqueda; necesitas un objeto especial para salir (como la Salida de Mr. Gency), o sólo cada diez niveles hay un punto de control para que puedas abandonar y regresar después.

Los mundos de los objetos ofrecen mucho más que un simple entrenamiento del personaje. En sus profundidades se pueden encontrar algunos de los mejores elementos para tu equipo disponibles en el juego. Sin embargo, lo más importante son los residentes de los objetos; personajes neutrales que, una vez dominados, permiten las mejoras en armas y otros elementos. Más aún, incluso puedes llevarlos a otros objetos. Así que dedícate a reunir a un grupo de Statisticians (especialistas que ofrecen bonificaciones de experiencia), y tendrás una espada capaz de obtener recompensas a gran distancia, todo mientras potencias a un personaje. Es algo típico de *Disgaea:* lo que al principio parece ser un rodeo arduo, puede convertirse en un atajo potente y que merece la pena.

**Es un juego optimista, brillante y matemático. Cada vez que descubres algo nuevo estás a punto de comprender cómo alimenta a todo lo demás**

En la Dark Assembly tendrás que jugar a ser un político. La asamblea someterá a votación nuevos proyectos de ley, siempre teniendo en cuenta el estado de tus personajes. Puedes sobornar a los senadores o incluso pegarles para que vean las cosas a tu manera. De este modo se pueden obtener nuevas clases de personajes, se consiguen mejores inventarios en las tiendas, o desbloqueas mundos. La transmigración es algo más técnica; es la opción de reencarnar a un personaje en nivel uno, manteniendo algunas habilidades y mejoras, permitiendo que sea más poderoso con menos nivel. ¿Estropea el juego? Para algunos, sí. Pero *Disgaea* no es sólo ese tipo de juego. Es un juego optimista, brillante y matemático, en el que cada vez que descubres algo nuevo estás a punto de comprender cómo alimenta a todo lo demás.

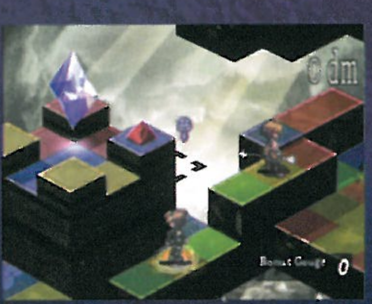
**Te dicen que** los personajes pueden recoger objetos para lanzarlos. ¿Qué pasa si intentas coger a un aliado, o a un enemigo? ¿Qué sucede si lanzas a los enemigos unos contra otros? ¿Qué ocurre si coges un personaje que ya ha cogido a otro personaje? ¿Y si lanzas a un enemigo hacia una Geostone, esas pirámides de color que determinan las propiedades de los Geo Panels? Cada vez que respondes a estas preguntas, recibes una nueva herramienta con la que reinventar el sistema de juego, una artimaña que puede ofrecer una gran recompensa al aplicarla inteligentemente. Esta sensación de que si intentas hacer algo prohibido y descubres que los desarrolladores lo han pensado antes que tú, para que experimentes, es casi una seña de identidad de Nintendo.

A pesar de que tiene el tamaño de un MMO adaptado a un jugador,

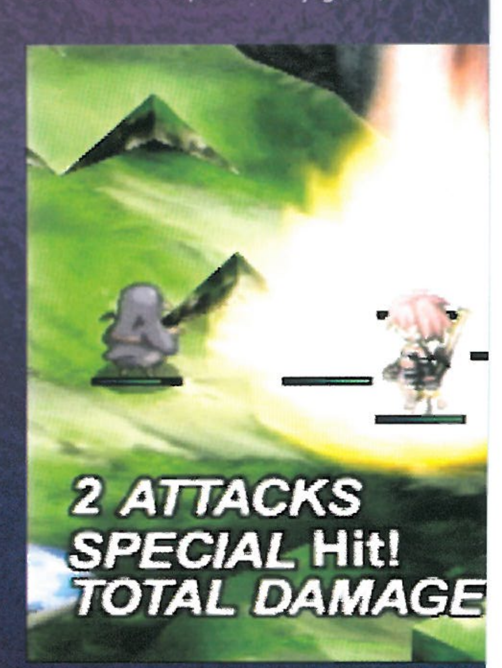
## SOCIEDAD MODELO

Aunque los personajes principales de *Disgaea* tienen sus propias habilidades y puntos fuertes, cuentan con el apoyo de una amplia gama de clases. Aunque sólo puedes tener diez a la vez en el campo de batalla, muchas veces se puede crear dicho número, y elegirlo según avanzas en un escenario. Subir de nivel a una clase concreta ofrece mayor calidad a los personajes, que pueden crearse con características diferentes según tus recursos de maná. Estarán disponibles los monstruos derrotados en combate, y si dedicas tiempo a las invocaciones de fuego, tierra y hielo tendrás, gradualmente, acceso a los magos de Estrella, Prisma y Galaxia. Los luchadores y guerreros dan lugar a exploradores, ninjas, picaros y ronin. No es nada nuevo en el género, pero la posibilidad de adaptar las clases y darles forma según tus necesidades es el punto fuerte de *Disgaea*.



Los cuadros de colores determinan las zonas de influencia de los Geo Panels; están determinados por las Geo Stones, piedras que puedes destruir para cambiar el color de los paneles y hacerlas explotar.






Al igual que otros clásicos como *Rez*, *Gradius V* y *Frequency*, *Disgaea* llegó a Europa en versión CD con la omisión de las voces japonesas. Se rectificó para *Disgaea 2*, pero hace falta que puedas eliminar la musiquilla del cursor en los menús.

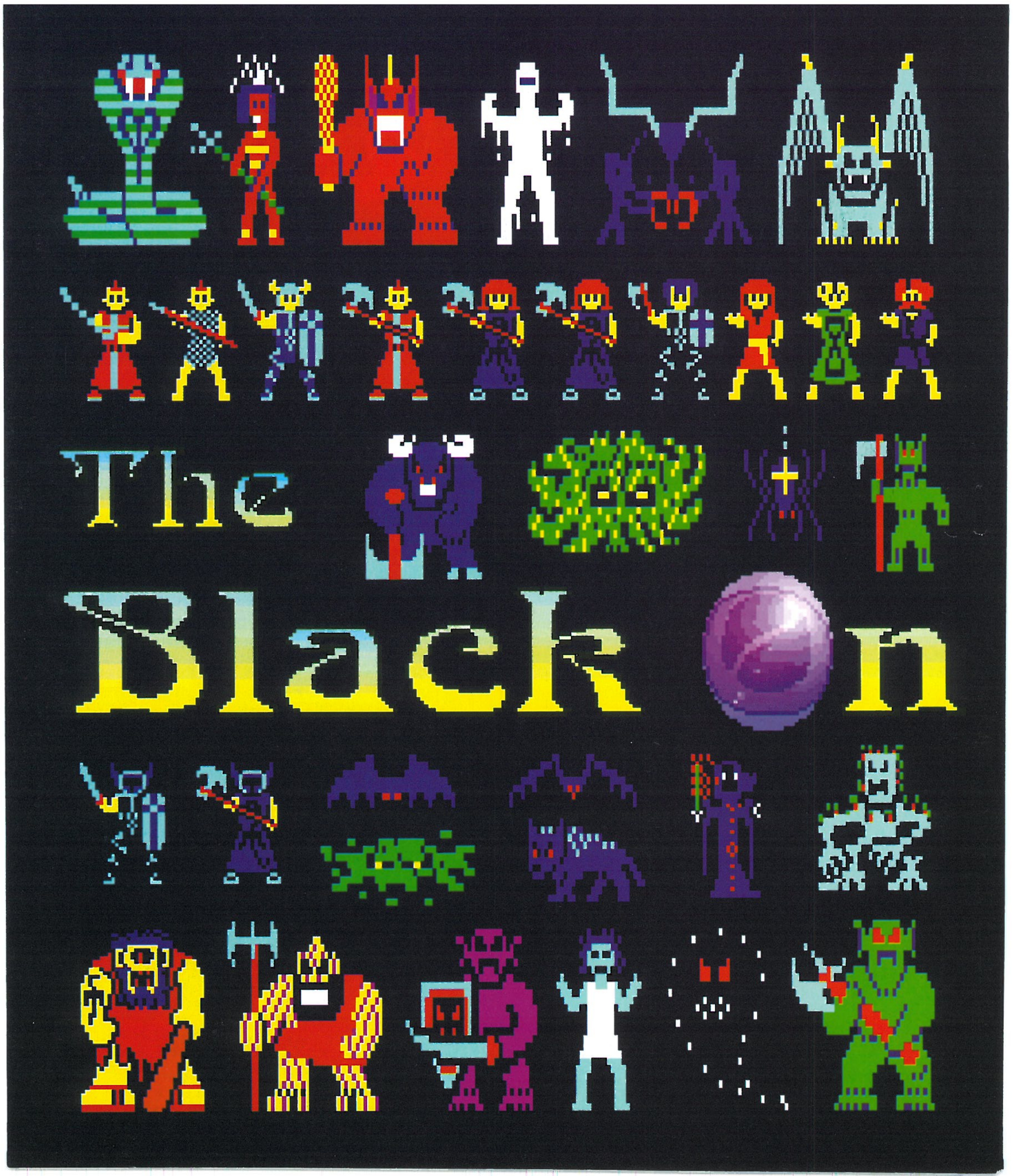
*Disgaea* es también un buen ejemplo de un importante, y no reconocido, aspecto social de los videojuegos: compartir. A los jugadores les encanta comentar sus jugadas. No hay nada que avive o alimente el entusiasmo del jugador por un título como un grupo de buenos amigos con los que hablar para comentar los trucos y técnicas que se han ido descubriendo o perfeccionando. Puede que la recopilación de archivos de texto de GameFAQS dé una explicación exhaustiva de la fórmula del juego, pero no puede superar al intercambio de experiencias entre amigos. Eso sí, son de gran ayuda cuando aparecen las lesiones por esfuerzo repetitivo propias de los RPGs cuando te pierdes en un callejón en el que das vueltas sin sacar ningún provecho ni conseguir experiencia. Puede ocurrir, claro está. Aunque *Disgaea* es un RPG de estrategia ejemplar que tipifica la mejor cara de una mentalidad de código abierto, adentrarse en él completamente solo es correr el riesgo de atascarse en un camino duro y sin objetivo. Una cosa es que un juego ofrezca una profundidad impresionante y otra que lo confiese abiertamente. Romper las reglas sería lo más coherente, pero no valdrá para nada si se sustituyen por páginas en blanco. Hasta las experiencias en solitario necesitan una comunidad para disfrutarlas mejor.

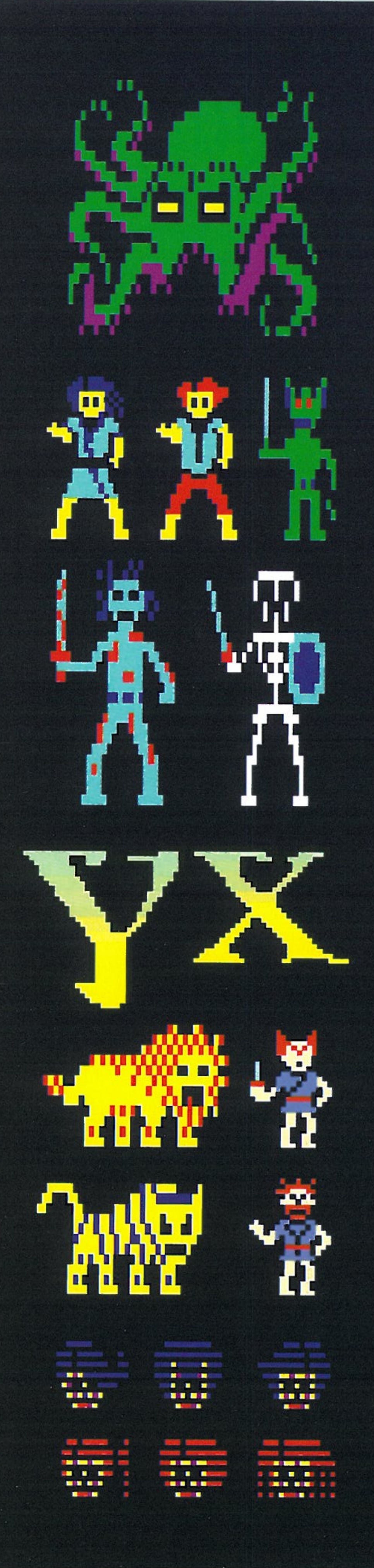
Pero incluso con una completa guía, intentar comprender *Disgaea* de un solo bocado provocará una indigestión; es como intentar entender un ábaco cuyas cuerdas se mueven en una docena de direcciones diferentes y sus cuentas no dejan de cambiar de valor. Pero, con cuidado y precaución, puede llegar a entusiasmarte. Nippon Ichi no se adentró en el género de los RPGs de estrategia tirándose a lo bomba; excavó por debajo del mapa y decidió utilizar las bases, anotando en su marcador una importante victoria al conseguir convertir un grano de arena en una montaña.

Se pueden desbloquear mundos muy avanzados a través de la Dark Assembly. Algunos son Prinny World, Cave of Ordeals y Alternate Netherworld, con enemigos muy duros.

## HUMOR DEMONÍACO

Todavía es raro encontrarse un sentido del humor adulto en los videojuegos. Aunque *Disgaea* tiene un arco argumental principal (protagonizado por el Príncipe Laharl y su cruzada por conquistar el mundo de las tinieblas), no duda en desviarse por el bien del chiste, burlándose de sí mismo o presentando personajes como parodia. Las descripciones de los objetos llegan a través de adorables frases de una línea. Es irónico el regreso constante de un demonio llamado "Mid-Boss". La vasalla de Laharl, Etna, presenta cada capítulo con un sketch ingenuo y lleno de fantasía. ¿Por qué deberían importar estas cosas en un RPG estratégico? No importan. Pero esta fuerza en los personajes importa mucho en los videojuegos.


The Black Onyx

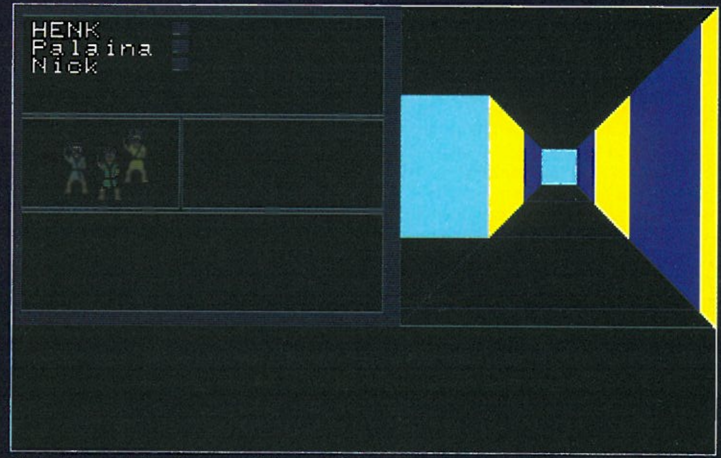


# CÓMO SE HIZO... THE BLACK ONYX

Definir el mercado de los videojuegos en Japón no era tarea sencilla para el hombre que introdujo al país en el género del RPG

PLATAFORMA: **MSX, NES** DISTRIBUCIÓN: **BULLET-PROOF SOFTWARE** ESTUDIO: **BULLET-PROOF SOFTWARE** ORIGEN: **JAPÓN** LANZAMIENTO: **1985**

**Henk Rogers** llegó a Japón en 1976, joven, sin trabajo y siguiendo a una chica. En ocho años escribió, diseñó y codificó su primer videojuego, le vendió a Japón un género que llegaría a dominar el sector obteniendo miles de millones de dólares en todo el mundo y convirtió a la chica en su esposa. En doce años descubrió un juego llamado *Tetris* en un evento de Las Vegas, y viajó a Rusia con Nintendo para asegurarse los derechos exclusivos de su adaptación a consolas. Para un hombre cuya experiencia era trabajar con código fuente cuando era estudiante, y cuya única toma de contacto con los juegos era el rol de lápiz y papel, no era ninguna broma.




Un día Rogers eliminó sin querer el directorio en la única copia que tenía de los gráficos de monstruos. En vez de volver a dibujarlos, reconstruyó del directorio, para aprender de lo sucedido.

"Fui un jugador ávido en mi época estudiantil en la Universidad de Hawai, en los años 70 –cuenta–. Siempre bromeaba con que mi otro yo estaba en *Dragones y Mazmorras.* Teníamos un grupo de juego llamado AARGH (en español, las siglas de Grupo de Realidades Alternativas y Recreativas de Hawai), en donde jugábamos con nuestras propias reglas, y creo que fue allí donde me empecé a interesar por el diseño de juegos. La edición de software para ordenadores personales empezó a ser un negocio viable en Japón en 1982. Ví que por todos lados aparecían tiendas que vendían juegos de ordenador en cintas, decidí que quería hacer un juego, me dirigí a Akihabara y rebusqué en las tiendas para ver qué podría necesitar".

**Decidí desarrollar un tipo de juego que existiese en EE.UU. pero no en Japón. No había RPGs en el país, así que me arriesgué**

Con el tiempo, Rogers estableció el NEC-8801 como su plataforma de desarrollo, un sistema de ordenadores que le costó 10.000 dólares. Una vez listo el hardware, llegó la hora de decidir el tipo de juego que quería crear. "Decidí desarrollar un tipo de juego que existiese en EE.UU., pero no en Japón. Por aquel entonces, no había RPGs (ni en ordenador ni en papel) en el país, así que me arriesgué a crear uno. En aquella época todavía no hablaba ni leía japonés, así que se trataba de un rediseño de títulos que había disfrutado en mi país".

**Sin ayuda de** nadie, Rogers diseñó, dibujó y codificó el juego durante nueve intensos meses, en 1983. Le costó representar su idea en los 64K que permitía su ordenador, y sólo el 20 por ciento de las ideas originales se plasmó en el producto final. Inicialmente, la idea era ofrecer tres clases de personajes, pero tuvo que reducirlos a uno: guerreros. La continuacion, *The Fire Crystal*, ofreció a los usuarios la oportunidad de jugar como magos, y *Moonstone*, el tercer título de la trilogía, que nunca







Rogers mantuvo un pie en los videojuegos, y dirige varias empresas desde Hawai. Una de ellas, Avatar Reality, trabaja en un mundo virtual que podría contener una versión de *Black Onyx*.




## JUEGO DE NIÑOS

**Dado que Rogers trabajaba en casa, sufría a menudo de las interrupciones de su hijo de tres años, Michael. "Se colaba en la habitación en la que programaba y pulsaba teclas al azar en el teclado cuando me descuidaba –explica Rogers–. Sus añadidos no intencionados me provocaron más de un dolor de cabeza, así que, para solucionarlo, puse un monitor en blanco y negro al lado del mío. Puse una calculadora justo enfrente de este monitor y le dije que aquél era su ordenador y que el que tenía color era el mío. Se pasó horas a mi lado escribiendo en su 'teclado'. Creo que lo traumaticé. No, no se convirtió en programador".**

llegó al mercado, fue creado para monjes.

"Dividí el trabajo de desarrollo entre las únicas lenguas disponibles para la máquina: BASIC y ensamblador –explica–. El juego tenía dos elementos técnicos principales: movimiento y todo lo demás. El movimiento eran unas falsas 3D como las de *Wizardry*, escritas en el ensamblador Z80, mientras que el editor gráfico, el editor de mapas y todo lo demás estaban escritos en BASIC.

"Los 20K de espacio para gráficos se dividieron entre monstruos y humanos, optando por la variación en vez de por la animación: 30 monstruos, 28 cuerpos humanos y 50 cabezas humanas. También creé un generador de nombres, que le daba a cada personaje que te encontrases un nombre que se sumaba a su apariencia individual. La idea era que tu personaje iba a ser tu imagen y que podrías pasarlo de juego a juego, juegos de amigos y nuevos capítulos, en cintas. Todo bastante innovador".

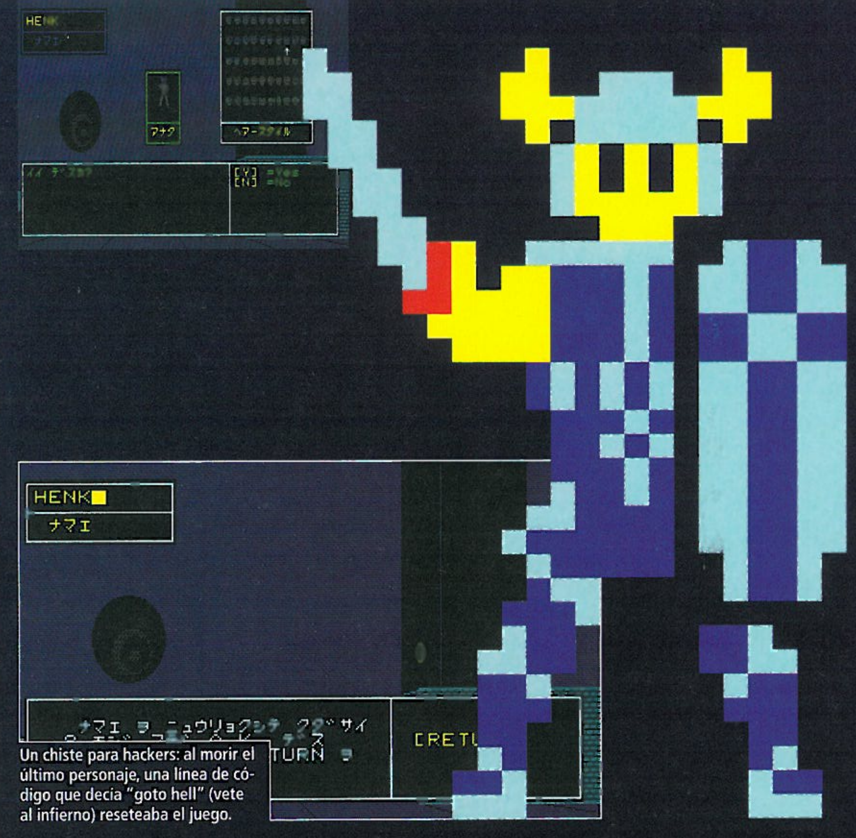
Pero hacer llegar el juego a manos japonesas no era algo precisamente fácil. Rogers explica: "A mitad del desarrollo presenté *Black Onyx* a una editora, y logré un acuerdo verbal con el presidente para tener un acuerdo de distribución. Acordamos dividir las ganancias tras pagar los gastos de marketing y de manufacturación. Después de tres meses de trabajo, podía ver la luz al final del túnel de desarrollo, y les dije que quería formalizar el acuerdo. Pero los papeles que querían que firmase no se parecían en nada al acuerdo verbal original. Rompí el trato y me quedé sin distribuidora".

**La idea era que tu personaje iba a ser tu imagen y que podrías pasarlo de juego a juego en cintas. Todo bastante innovador**

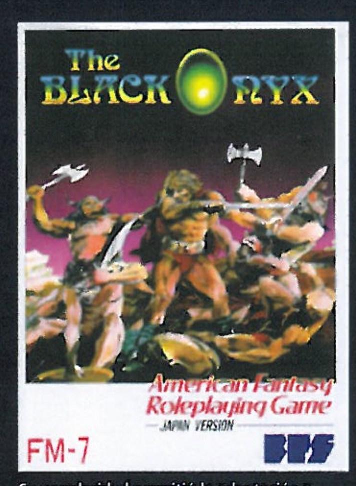
"Desesperada, mi mujer llamó a Softbank, una distribuidora de juegos para PC, para pedirles el nombre de alguna editora de confianza. Tras oír mi discurso nos recomendaron que nos autoeditásemos, que ellos harían un pedido inicial muy grande para ayudar cuando el juego estuviese terminado. En sus propias palabras, todo lo que tenía que hacer era 'poner a mi mujer a contestar al teléfono'. No es sencillo editar, pero lo hicimos, ingenuos; le pedimos prestados 50.000 dólares a un amigo para fundar Bullet-Proof Software. Fue una de las mejores decisiones de mi vida".

Justo después del lanzamiento, *Black Onyx* se topó con más problemas casi fatales: "Estuvo listo justo a tiempo para las Navidades de 1983, pero Softbank no cumplió su promesa inicial de hacer un pedido de 3.000 unidades y sólo fueron 600. Mi rudimentaria campaña publicitaria obtuvo cero llamadas telefónicas el primer mes, y cuatro el segundo, tras añadir algunas pantallas en los anuncios. No había boca a boca; nadie sabía qué era un RPG y estábamos a punto de derrumbarnos".

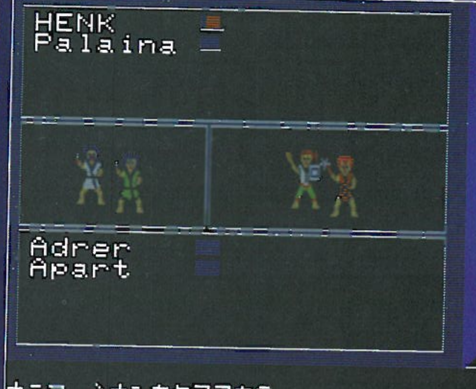
**Rogers no es** una persona que se rinda con facilidad, así que decidió ir directamente a la prensa: "Me puse manos a la obra y empecé a llamar a todas las puertas. Visité todas las revistas de videojuegos de Japón, me senté con el redactor y creé su personaje. Le hacía una serie de preguntas en japonés: '¿cómo se llama? De estas 50 cabezas, ¿cuál se parece más a la suya? Por favor, seleccione la ropa que quiera'. Luego, le decía: 'Éste es usted. Ahora nos vamos de aventura'. Me ponía a jugar con sus personajes durante una hora, mientras ellos veían lo que hacía. De este modo, aprendían cómo trazar planos con papel cuadricu-



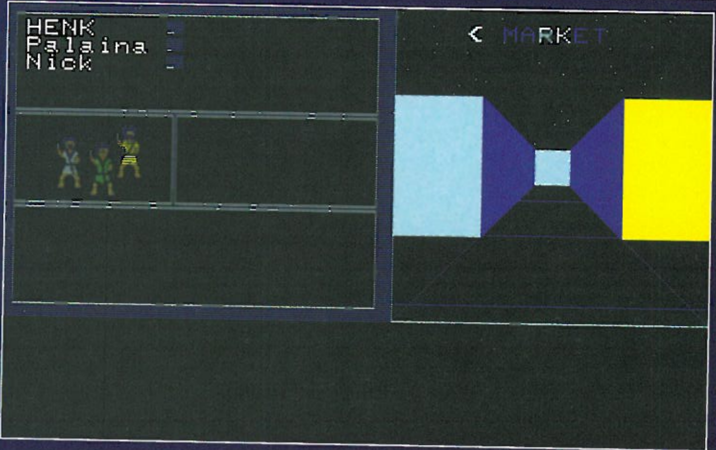

Un chiste para hackers: al morir el último personaje, una línea de código que decía "goto hell" (vete al infierno) reseteaba el juego.




Su popularidad permitió la adaptación a todas las plataformas japonesas durante los diez años posteriores a su lanzamiento.




El sistema de "karma" no estaba explicado en las instrucciones del juego. Rogers confió en el boca a boca viral para descubrir cómo terminar el juego gracias a la comunidad.




lado y lápiz, cómo explorar el mundo, cómo comprar y equipar armaduras y armas".

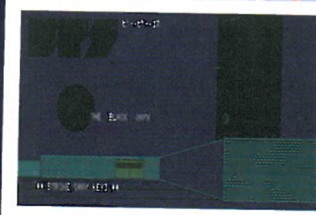
Esa demostración personalizada para la prensa obtuvo grandes ventajas. En el número de abril de todas las publicaciones japonesas de videojuegos *Black Onyx* contó con análisis llenos de entusiasmo. En mayo, Bullet-Proof Software vendía 10.000 unidades al mes por 7.800 yenes (unos 49€) cada una; el juego más caro de entonces.

*Black Onyx* vendió unas 150.000 unidades, sin contar un importante número de alquileres, además de que los lectores de la revista *Login* (en aquella época, la más vendida) lo votaron juego del año. El gran éxito del juego allanó el camino para que las demás empresas japonesas lanzasen sus propios RPGs. El equipo del primer *Dragon Quest* admitió la influencia de *Black Onyx* para estudiar otros títulos occidentales del género (especialmente *Wizardry*). Y así, el RPG se hizo, a marchas forzadas, con un hueco en la industria del videojuego japonés y en la mente de la gente.

Rogers acepta filosóficamente que los títulos de la competencia usaran sus ideas: "Muchos elementos de *Black Onyx* que estaban siendo imitados en posteriores RPGs, e incluso en juegos de otros géneros, pero ¿qué vas a hacer? Por ejemplo, sustituí los números que indican la salud del jugador por gráficos de barras azules que se volvían rojas a medida que se recibía daño. Este sistema se está utilizando mucho incluso hoy día, y no sólo en RPGs, sino también en juegos de lucha como *Street Fighter* y *Virtua Fighter*".

Además de introducir el rol en Japón, el juego de Rogers inició la carrera de algunos pesos pesados de los videojuegos. Hisashi Suzuki, un estudiante de la Universidad de Keio que trabaja a media jornada en Bullet-Proof Software, escribió el manual. Suzuki se convirtió en el presidente de Square Enix. Rogers dice: "Mucha gente de la industria no sabe la historia. Cuando digo que solía tener una editora en Japón, Bullet-Proof Software, me preguntan si tuve algo que ver con *Black Onyx*. Les digo que lo diseñé y desarrollé y me sueltan: '¡Oh Dios mío, tienes la culpa de que esté metido en la industria!'".

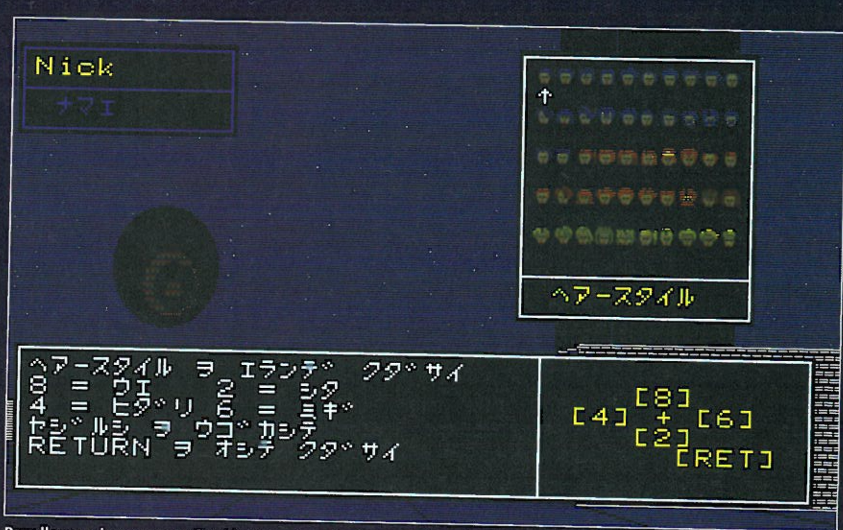
Bullet-Proof Software se puso inmediatamente a trabajar en otro capítulo, pero, llegados al tercer juego, a Rogers le daba la impresión de que se estaba cayendo del tren que él mismo había puesto en marcha: "El juego tuvo un gran impacto y provocó tantos clones que vi que no podíamos mantener el ritmo. *Dragon Quest* era un juego específico para la Famicom y sus usuarios. Los gráficos y la historia provienen del mundo del manga, que, sin duda, tenía un mayor impacto en las mentes japonesas que el estilo de *El Señor de los Anillos* al que estoy acostumbrado. Un occidental no puede competir contra esas creencias culturales, así que empecé a buscar por el mundo más juegos que pudiese llevar a Japón. Supongo que, a su manera, el éxito de *Black Onyx* no fue sólo el responsable de *Final Fantasy*, sino también el de *Tetris*".



## PIEDRAS PRECIOSAS

**En los seis años transcurridos entre la llegada de Rogers a Japón y el inicio del trabajo en su RPG, trabajó en negocios de joyería. Por eso el juego recibió su título de *Black Onyx* (ónice negra), así como su original premio: los primeros 1.000 jugadores en terminar la aventura recibieron un certificado firmado por Rogers, y los 100 primeros jugadores de cada plataforma obtuvieron una ónice negra real.**

**"Fue el regalo más barato, aun cuando parecía ser valioso, que se me ocurrió –explica Rogers–. Nunca revelé su coste real a los periodistas a pesar de que me lo preguntaban a menudo. Siempre contestaba que 40 días de trabajo duro, el tiempo necesario para terminar el juego. Todavía tengo algunas de estas gemas".**



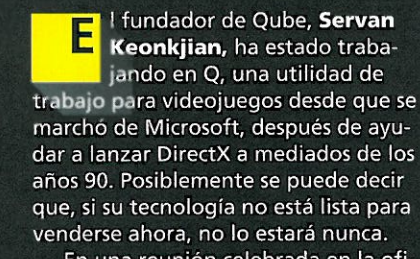

Para llegar a la mazmorra final los jugadores tenían que elevar la estadística oculta de karma hasta el cien por cien, lo cual se conseguía hablando con PNJs y permitiendo que los enemigos más débiles huyesen sin herirles.





## Historia de Q

**Tras diez años de incubación, Qube Software se prepara para comercializar su middleware Q para juegos**



Servan Keodjian, consejero delegado de Qube Software.



Doug Rabson, director tecnológico de Qube Software.

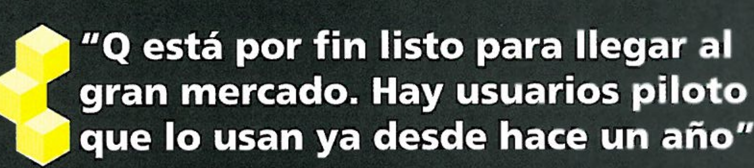
El fundador de Qube, **Servan Keonkjian,** ha estado trabajando en Q, una utilidad de trabajo para videojuegos desde que se marchó de Microsoft, después de ayudar a lanzar DirectX a mediados de los años 90. Posiblemente se puede decir que, si su tecnología no está lista para venderse ahora, no lo estará nunca.

En una reunión celebrada en la oficina de la empresa, en un barrio residencial del norte de Londres, Keonkjan asegura: "Estoy encantado de que Q esté por fin disponible para el gran público. Hay usuarios piloto que lo están usando desde hace casi un año y eso nos ha permitido conseguir un certificado de que todo está correcto y de que sirve para lo que nosotros creemos que sirve". En realidad, hay un buen número de empresas que ya utilizan comercialmente la tecnología, incluyendo al menos una que está utilizando Q no para crear juegos, sino para construir un servicio de entretenimiento a medio camino entre el mundo real y el virtual.

"Si alguien cree que tenemos algo para poder trabajar mejor, queremos encontrar el modo de trabajar con él", asegura Keonkjian. Pero es cierto que Qubesoft ha mantenido conversaciones con las grandes multinacionales; sin embargo, su principal objetivo comercial son los desarrolladores de juegos, al menos por ahora.

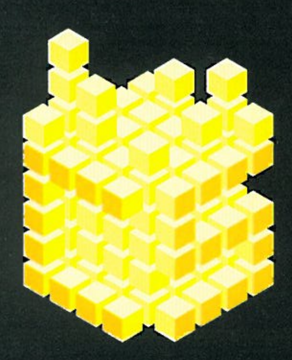
"Q se ha diseñado para permitir a los estudios normalizar su base tecnológica esencial y, al mismo tiempo, poder centrarse en la tecnología específicamente pensada para los juegos en los que están trabajando", apunta el director tecnológico y arquitecto jefe **Doug Rabson.** Siguiendo la filosofía del middleware actual –y que se trataba de un enfoque visionario cuando el programa se concibió –, la tecnología se presenta como un conjunto de bloques interconectables que se mantienen unidos mediante un entorno multiplataforma. Keondjian lo compara con los Lego: Q proporciona una caja de bloques distintos, y facilita los detalles definitorios de los nodos de interconexión que permiten a los usuarios construir sus propios bloques.

Rabson explica: "Proporcionamos todo menos la física y la inteligencia



**"Q está por fin listo para llegar al gran mercado. Hay usuarios piloto que lo usan ya desde hace un año"**

www.qubesoft.com





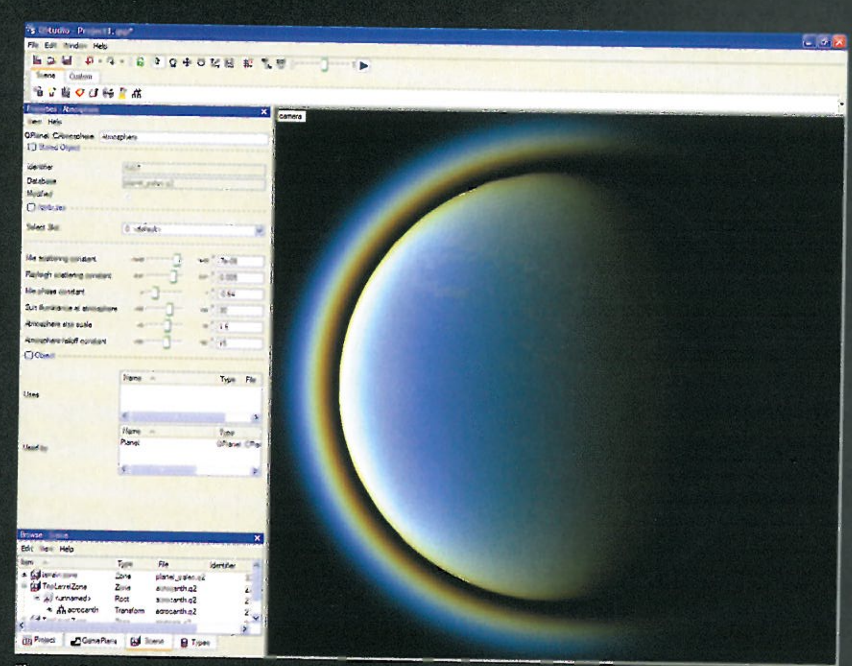


Un ejemplo de uso ajeno a los videojuegos de Q es la simulación planetaria *Earthsim* de Qubesoft.



artificial, porque pensamos que estos son dos aspectos decisivos para el tipo de juego que quieres crear. Pero sí que tienes inmediatamente todas las piezas por debajo del nivel en el que empiezas a escribir la lógica de tu propio videojuego. Por ejemplo, damos renderización, streaming del background de datos y sistemas de animación, además de proporcionar un entorno de trabajo en el que insertar tus propios sistemas".

Suponiendo que todo funcione como se supone que debe funcionar, la pregunta más pertinente es si cuesta los desarrolladores adoptar Q. Keondjian responde que a algunos estudios esta tecnología puede parecerles un salto cualitativo, pero que está completamente en línea con las tendencias dominantes en el sector. "Creo que existe una fuerte analogía con la industria de los gráficos generados por ordenador, en la que, con el paso de los años, herramientas como 3DS Max y Maya se han vuelto más abiertas, permitiendo a la gente escribir sus propios plug-ins – destaca Keondjian–. Estamos comenzando a ver movimientos parecidos con los motores de juegos, en aspectos como los shaders y cosas por el estilo, pero nosotros estamos a la vanguardia de la tendencia, porque hemos creado middleware antes y hemos apostado hace tiempo por un enfoque renovador. El cambio va a producirse, y la duda es cuánto tardará en hacerlo".

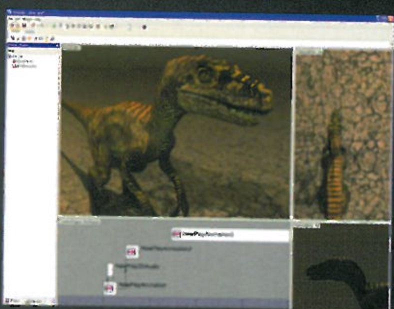


El motor Q y su entorno de trabajo están respaldados con una herramienta de producción que vincula el framework en tiempo real en el proceso creativo. Construir herramientas nuevas será la meta principal de Qubesoft en el futuro.

Una de las áreas en las que Qubesoft ha trabajado con clientes potenciales es en cómo Q puede preservar cualquier tecnología desarrollada internamente adaptándola al entorno de trabajo. "Digamos que has estado desarrollando una serie de títulos de carreras, con lo cual tienes un gran modelo de física, un editor de pistas y una base de datos de elementos artísticos. Al reescribir y transplantar esos elementos te vas a encontrar con que tienes un motor desarrollado en casa completamente nuevo", promete Keondjian. Es probable que lo que determine el éxito o fracaso de Q sea esto, si el entorno de trabajo proporciona un cimiento tecnológico a prueba de cambios futuros, más que ninguna otra característica. Otros fabricantes de middleware han adoptado caminos similares los dos últimos años, sólo para descubrir que los desarrolladores han preferido soluciones más monolíticas como el Unreal Engine de Epic, o componentes pequeños como el SpeedTree de IDV.

No obstante, Keondjian asegura que es consciente de todo este planteamiento, pero que será más fácil trabajar con Q, concentrándose en las herramientas que cualquier proveedor de middleware entienda que asegura la mejor diferenciación a largo plazo para competir en un mercado repleto de propuestas.

"Lo que nos empujó a apostar por Q fue que habíamos hecho middleware antes, así que no íbamos a ofrecer simplemente otro motor. Hemos dedicado diez años a cuidar los detalles, así que lo que estamos diciendo a los desarrolladores es que, si hemos conseguido lo que decimos que hemos conseguido, seguramente vale la pena al menos comprobarlo".



Otra parte de *Earthsim*, aún no explotada a fondo, será la flora y la fauna de las masas de tierra primitivas, que servirán para mostrar los sistemas de animación de Q.

## Reconstruir el mundo

**Qubesoft está utilizando Q para desarrollar su producto *Earthsim*, una simulación online orientada al ámbito educativo que con el tiempo modelará todo el Sistema Solar. Por ahora, proporciona una visión del planeta a través del tiempo y las diversas eras geológicas que ha vivido la Tierra con sus movimientos tectónicos, además de demostrar la velocidad de su *streaming* de datos al utilizar las actuales imágenes de Marte de la Nasa para renderizar la superficie del planeta rojo. "Una de las razones por las que hicimos *Earthsim* fue para ver qué cosas cabe esperar hacer con Q sin seguir un camino específico para ningún género –aclara Keondjian–. Usamos muchos shaders y plug-ins a medida para el renderizado atmosférico para ver que puedes reconfigurar todo el algoritmo de renderizado de las escenas y aplicar cualquier shader que se te ocurra. Cuando la gente nos pregunta: '¿Tenéis tal shader o tal otro?', nuestra respuesta es sí y no. El código del shader está ahí y puedes adaptarlo con un par de líneas".**


POR N'GAI CROAL

# JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

## El tamaño sí que importa

En el momento de escribir este artículo no tengo ni idea de si el intento de EA de adquirir Take-Two ha tenido éxito o ha fracasado. Pero después de volver a casa tras un viaje de negocios de 20 días que abarcó tanto la Cumbre Dice de Las Vegas como la Conferencia de Desarrolladores de Juegos de San Francisco, he estado pensando sobre el futuro del desarrollo de videojuegos comerciales. ¿Qué me impulsó a semejante reflexión? Un par de presentaciones de gente procedente de extremos opuestos de la industria de los videojuegos: el consejero delegado de EA, John Riccitiello, y el presidente de Q Games, Dylan Cuthbert.

La presentación de Riccitiello comenzó con un análisis de las fuerzas que dirigen el sector del videojuego. Ninguna de ellas te sorprendería: la multiplicación de plataformas, la localización de más y más mercados en el extranjero, que *FIFA'08* saliera en ocho consolas y 16 países, con 20 idiomas distintos y 94 SKUs diferentes. Desde esa perspectiva, la consolidación resulta tan natural como que el león se zampe a la gacela, ante empresas como EA o la próxima Activision Blizzard como dos de los principales depredadores que patrullan la sabana.

Durante su charla en Dice, sin embargo, el nuevo jefe de EA insistió en que no era simplemente el sucesor del antiguo jefe. Devorar, asimilar y todo eso... Es demasiado años 90. En vez de ese rollo, Riccitiello habló tanto de la nueva estructura de compañía discográfica que él ha puesto en pie (EA Games, EA Sports, EA Casual y EA Sims) como el modelo ciudad-estado, en el cual los estudios individuales como Criterion Games, Bioware y Maxis son potenciados para desarrollar y/o mantener sus propias culturas y que tomen decisiones creativas. Ya puedes ir despidiéndote del estado unitario que tomaba las decisiones de arriba abajo y que fue parcialmente culpable de la extinción de Origin Systems, Westood o Bullfrog, y ya puedes empezar a decir hola a una federación de estados fuertes, con un gobierno central limitado que permite que cada uno haga lo que hace mejor y tiende a dejar a los creativos en paz.

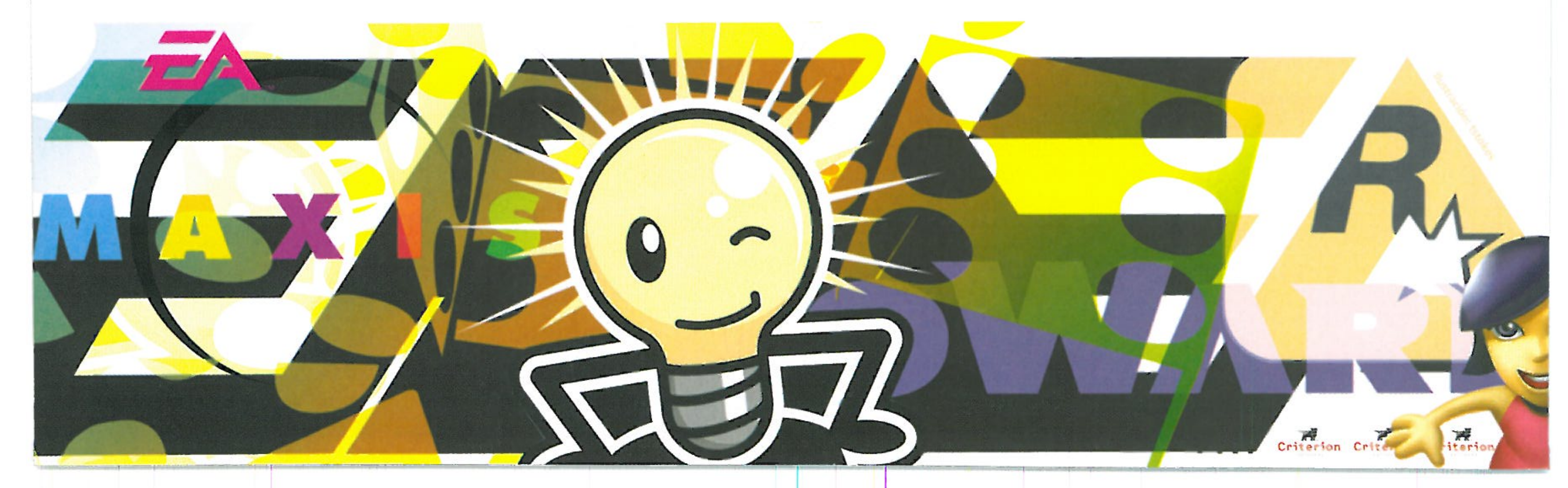
En el fondo, la presentación entera podría interpretarse como una petición pública a Sam y Dan Houser para que permanezcan a bordo en Rockstar si EA compra Take Two... si no fuera porque Riccitiello ya ha sacudido su empresa para adquirir una estructura que se adapte mejor a las futuras adquisiciones. El desafío que afronta cualquier gran empresa dedicada al entretenimiento que cotice en bolsa es lograr amalgamar la inspiración y la creatividad (que teóricamente viene de un modo artesanal de producción) con una planificación fiable y una calidad de producto predecible (que son los distintivos del modo industrial de producción). Y aunque la combinación del sistema compañía discográfica y del sistema ciudad-estado intenta aliviar las habituales tensiones entre estudio y cuartel general, no hace nada por atajar un problema significativo: ¿cómo pueden los equipos de desarrollo, cada vez más grandes, encontrar la manera de trabajar innovando de verdad?

> "¿Cómo pueden los equipos de desarrollo, cada vez más grandes, encontrar una manera de trabajar innovando de verdad?"

Ahí es donde viene a colación la presentación de Dylan Cuthbert en la GDC. En su análisis, los presupuestos abultados vuelven conservadores a los grandes distribuidores, lo que a su vez homogeneiza a los juegos acabados. ¿Cómo podrían su pequeño estudio y él zafarse del control de los distribuidores? Con pequeños equipos de cinco personas o menos. Con presupuestos modestos. Con ciclos de desarrollo de seis meses. Con lenguajes de programación que generen rápido prototipos y versiones. Con controles accesibles del tipo agarrar-y-jugar. Con una marca unificada —*PixelJunk*— que capte la atención del público consumidor y al tiempo reparta el riesgo entre múltiples títulos. Y con la descarga en exclusiva, para evitar las dificultades que títulos muy específicos afrontan en las tiendas tradicionales de juegos. Para la multitud de creadores independientes que asistieron a la charla de Cuthbert, fue un correctivo inteligente y necesario al fatalismo y la superioridad de la presentación de Riccitiello en Dice, que sugería que la compra era el destino inevitable de cualquier desarrollador independiente de éxito.

Escudriñando en la penumbra inexplorada, por no decir en las sombras, está el ex director general de EA en Los Ángeles, **Neil Young,** con su nueva división EA Blueprint. Se ha producido un gran alboroto sobre lo que se propone exactamente EA Blueprint, pero Young lo resumió para la revista *Variety:* "Queremos encontrar una manera nueva de crear juegos con equipos más pequeños". Así es como el juego-concurso *Smarty Pants* para Wii se convirtió en aplicación de Facebook, y Young, cuyo fracaso comercial *Majestic* parece ahora un juego de realidad alternativa adelantado a su tiempo, posee otras maneras curiosas de popularizar las virtudes de un juego: ropa, eventos en vivo, juguetes y más. Si EA y el resto de grandes distribuidores logran dominar tanto la parte comercial como la creativa, el modelo sello discográfico-ciudad-estado dominará en el desarrollo de juegos comerciales los próximos años.

***N'Gai Croal** escribe sobre tecnología en la revista* **Newsweek.** *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* **blog.newsweek.com/blogs/levelup/**



# HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

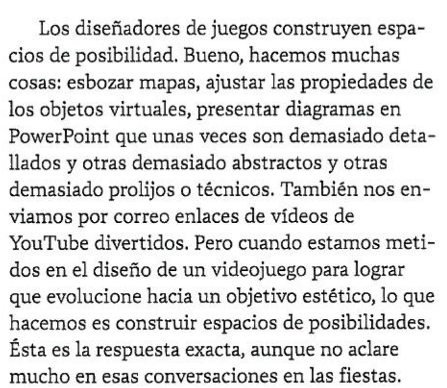
## El poder de SimEarth

POR RANDY SMITH

En el voluminoso manual de usuario (capaz de ejercer de ancla de tu yate) que *SimEarth* traía hacia 1990, Will Wright incluyó la sección *Desviaciones y Limitaciones de la Simulación*, en la que explicaba que las teorías en las que se se basaba el juego no tenían por qué ser aceptadas por el mundo científico. Cuando pienso en cuando leí aquel manual (era un niño crecido en una granja) recuerdo que saqué la conclusión de que los desarrolladores me estaban advirtiendo de que su simulación contenía una opinión. ¿Cómo va a ser así, y por qué debería eso importarle a alguien?

Me resulta difícil responder en las fiestas a la pregunta de cómo me gano la vida. Cuando balbuceo una respuesta, invariablemente mi interlocutor repone: "¿Ah, quieres decir que haces los gráficos?". Y luego: "Oh, ¿escribes el guión?, ¿Te encargas de la programación? Bueno, pero ¿QUÉ es lo que haces?".

> "Si el diseñador no sabe con exactitud lo que los jugadores están experimentando, ¿cómo puede lograr un fin estético?"



Los diseñadores de juegos construyen espacios de posibilidad. Bueno, hacemos muchas cosas: esbozar mapas, ajustar las propiedades de los objetos virtuales, presentar diagramas en PowerPoint que unas veces son demasiado detallados y otras demasiado abstractos y otras demasiado prolijos o técnicos. También nos enviamos por correo enlaces de vídeos de YouTube divertidos. Pero cuando estamos metidos en el diseño de un videojuego para lograr que evolucione hacia un objetivo estético, lo que hacemos es construir espacios de posibilidades. Ésta es la respuesta exacta, aunque no aclare mucho en esas conversaciones en las fiestas.

"Un espacio de posibilidades" no es precisamente una expresión que se oiga mucho en las conversaciones de bar y no está arraigada en la conciencia pública. Fox News ni siquiera ofrece información fiable sobre si *Mass Effect* escupe a la vista de los jugadores extraterrestres desnudos y sexo gráfico interactivo con una selección en el menú principal llamada Corrompe a tus hijos o si la cosa no es así exactamente. Así que no sorprende mucho que un término de diseño que se usa en un ámbito restringido haya empezado a generalizarse entre un público creciente. "Espacio de posibilidades" se refiere a todo el surtido de experiencias que el juego puede permitir, desde las pulsaciones de botones hasta los más arriesgados sucesos múltiples inesperados. ¿Qué es posible en el mundo del juego y cómo puede interactuar el jugador con él?

Marc LeBlanc fue un pionero en trabajar con MDA, que describe cómo se crean y se modifican los espacios de posibilidades. La mecánica (M) agrupa las reglas estáticas del mundo del juego, como por ejemplo "cuando el jefe cae abatido, sus acompañantes se dispersan". Cuando el software está en marcha, la mecánica lleva a la dinámica (D): "Los jugadores suelen intentar derribar al jefe lo más rápido posible", y esa dinámica produce respuestas de estética (A): "Me siento como un cazador intentando identificar y derribar al jefe con un golpe rápido". Como diseñadores, si no logramos el resultado estético que esperábamos, seguimos la cadena eslabón a eslabón y ajustamos la mecánica. ¿Sería todo muy distinto si no hubiera modo de identificar al jefe? ¿Qué dinámica produciría eso y cómo se sentirían los jugadores?

Es importante que exista este control. En mi columna anterior yo argumentaba que los juegos son arte porque poseen cualidades estéticas, pero lo mismo puede decirse de los atardeceres. Lo importante es demostrar que el diseñador tiene el poder de introducir cambios para producir los resultados estéticos en el jugador. Los diseñadores hacen cambios en los videojuegos a propósito, así que si caes en toda esa palabrería sentimentaloide sobre un juego bien diseñado que te engancha y capta la experiencia humana, te has pasado de listo.

En todo caso, a la gente normalmente le cuesta creer que un espacio de posibilidades puede contener una estética, porque un espacio de posibilidad describe no una experiencia de juego fija, sino muchas experiencias posibles. Si el diseñador no sabe con exactitud lo que los jugadores están experimentando, ¿cómo puede lograr un fin estético? La respuesta es que un espacio de posibilidad en realidad constriñe el abanico de experiencias posibles a las que son factibles dentro de un abanico preestablecido. Imagina un juego en el que cada amistad que comiences en un momento dado se quiebre después de que uno de vosotros sea deshonesto. Cuando descubres el patrón y luchas por romperlo, te das cuenta de que el diseñador ha lanzado un comentario sobre las relaciones humanas con sólo describir qué es posible dentro de su juego y qué historias pueden expresarse a través de las decisiones de los jugadores.

En *SimEarth* exploré una simulación no sólo de las fuerzas humanas y planetarias que dan forma a la Tierra, sino a su interconexión inherente. Cementé mi fascinación hacia la naturaleza y aprendí sobre la influencia de la actividad humana. Mucho antes de la peli *Una verdad incómoda* de Al Gore, *SimEarth* fue capaz de convertir a un chico de una granja en la clase de medioambientalista activo que odian los conservadores y los jeques del petróleo.

***Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.***



# BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

## El efecto *Assassin's Creed*

POR MR BIFFO

Como ya te han contado (lo hacen cada año desde 1994), el año pasado constituyó el mejor año de la historia para el sector de los videojuegos. Una reciente reunión de la familia Biffo ha sido la mejor prueba, con el lamentable hecho de que casi nadie hablara con ningún pariente. Todos se sentaron en sus enormes sofás y se comunicaron vía Pictochat, además de competir con *42 Clásicos de siempre*.

*Mario Galaxy, BioShock, The Orange Box, Zelda: Phantom Hourglass* y *Call of Duty 4*. Seguramente la mayoría de estos juegos esté entre los mejores de la década de mi imaginario Dungeon o'Game Love. Coño, no recuerdo un año tan condicionado por los videojuegos desde aquel cumpleaños en que fui el primero en conseguir que me regalaran una Game Boy, y mi padre me retó a muerte con un Tetris.

Tanto si eres un artrítico medio senil de sesenta y tantos tacos como una jovencita o un jugón fanático con problemas de autoestima que nunca ha conocido a un solo amigo en persona, nunca te lo habrás pasado tan bien. Sin embargo, intentando contener la euforia con la misma eficacia con que los diques contuvieron el Misisipí cuando el Katrina, lo mejor aún no ha llegado.

> "Que en 2008 escenas pregrabadas redundantes, aburridos entrenamientos y charlas iniciales vayan al cubo de la basura"

Como todavía estoy yendo a mi ritmo con lo mejor de 2007, admitiré que hay un par de juegos con los que he llegado a jugar con un poco de retraso: *Assassin's Creed* y *Mass Effect*. Pese a la ambigua valoración que han obtenido entre la crítica, no son malos títulos, aunque en ambos casos yo estuve a punto de rendirme en la primera media hora de "juego". La presión de mis amigos fue lo único que me hizo aguantar a lo largo de sus aperturas infinitamente sosas.

Estoy encantado de haber aguantado, pero, ¡por Dios!, no merece la pena. Imagínate un pastel de cerdo cubierto por 10 metros de hojaldre flotando en un océano de aguarrás. Pues esto es peor.

Me encantan los juegos que te atrapan y no te sueltan, y que mantienen la tensión con un tutorial invisible, algo que no sucede ni en *Assassin's Creed* ni en *Mass Effect*. Si fueran películas de acción, sería como empezar la serie de *La Guerra de las Galaxias* con el aburrido debate senatorial que aparece en *La amenaza Fantasma* en vez del simbólico ataque a la Estrella de la Muerte. Podemos discutir hasta que se nos duerma la lengua sobre el dilema entre las escenas pregrabadas y el progreso del guión a lo largo del juego, pero en este caso la cuestión es otra. Se trata de enganchar al jugador desde el comienzo, y ni *Assassin's Creed* ni *Mass Effect* lo consiguen. En el caso de *Assassin's Creed,* sus desarrolladores parecen decididos a contar una historia que no creo que importe a un solo jugador del planeta (y no me vengas con las apasionantes secuencias en las que controlas a tu personaje cuando se va a su habitación, se acuesta, se duerme, se despierta, se levanta...).

*Mass Effect* es diferente hasta cierto punto —se trata de un juego de rol, por más que incorpore algunos toques de *shoot'em up*—, pero no hay excusa para los interminables 40 minutos del principio. Quizás habría dado igual que las escenas pregrabadas hubieran sido interesantes, u originales, de alguna forma, o se enfocaran desde un punto de vista creativo, pero no lo son. Sueltan un rollo infumable sin el más mínimo interés para cualquiera que no sea la persona a la que pagaron por escribirlas. Y es una lástima, porque —una vez entras en materia— es un buen juego. De hecho, es mucho mejor de lo que muchos críticos han valorado (dicen que el control *free-running* quita la jugabilidad al jugador)... ¿Sí?, ¿es que *Pac-man* era una porquería porque no podías hacer los laberintos de madera?

Tienes que coger a la audiencia desde el principio o estás perdido. Estoy seguro de que éso es lo que ha hecho que *Mass Effect* y *Assassin's Creed* tengan tantas notas de seis sobre diez (o menos) en lugar de siete u ocho.

Hasta *Call of Duty 4* comienza con una manida secuencia de entrenamiento, una gilipollez que rebosa confianza en una reserva para burros que hasta ha ganado premios. Puede que el final fuera algo malo, pero *Call of Duty 3*, al menos, incluía ese nivel de entrenamiento en el juego principal, interrumpiéndolo con un ataque nazi. Y aunque estamos hablando del tema de las aperturas, estoy también ligeramente disgustado con los primeros cinco minutos de *Mario Galaxy.* No hay duda de que es uno de los videojuegos más perfectos que se han creado, pero el principio no se acerca en absoluto ni a la historia ni te corta el aliento como, por ejemplo, el de *Mario 64*. Me pareció tan desesperante que tenía hambre y con los nervios me comí al perro.

Esto me lleva a pensar que hay algunos desarrolladores que aún no han comprendido que la clave del juego es la interactividad, así como brindar la experiencia de juego por la que los jugadores han pagado. Logremos que en 2008 las escenas pregrabadas redundantes, los aburridos niveles de entrenamiento y las interminables charlas del principio vayan al cubo de la basura y se queden allí. ¿No sería genial que dentro de cinco años pudiéramos verlos tan arcaicos y tan sin sentido como la expresión "películas interactivas"? Sí. Sí, sería genial.

***Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.***





# Fórum



Número 23

## ONLINE OFFLINE

**Extractos del foro de discusión de EDGE Online**

**Tema: Tus mayores derrotas. Cuando caes ante tu enemigo/oponente. Sea en carne y hueso o en una máquina.**
Chief

**Siempre que juego al deathmatch de *HL2*.**
Adkm1979

**Me creía un jugador bastante bueno. Luego, empecé a jugar por Live. ¡ERROR!**
HuntKillJoy

**Perdí la final de *World Heroes 2* en la segunda serie de la Games World. ¿Por qué SNK pensó que sería sensato que al hacer un puñetazo del dragón se lanzase una bola de fuego, y que al hacer una bola de fuego se realizase un puñetazo del dragón? GRRR**
Impactor 2.0

***Mario Kart Double Dash*. Parque Infantil. Mis sobrinos y yo competimos cada semana. Es MI PISTA. Ganaba y quedaban dos vueltas. Caparazón azul. 3 caparazones rojos. 3 caparazones rojos. Caparazón azul. Caparazón verde. 4º lugar.**
Dark Soldier

No puedo dar crédito a lo que mis ojos estan viendo. El vídeo de *Locoroco 2* anuncia que sólo será para PlayStation 3 y no para PSP. ¡Que decepción! Pero ¿que es ese pequeño personaje negro monocular, con dos patas y tan simpático que aparece en la izquierda de mi monitor? ¿Un vídeo de un juego que se llama *Patapon?* ¿De los creadores de *Locoroco?* ¡Oh! Y Sony anuncia que va a lanzarlo a un precio reducido con el fin de promover los juegos creativos y originales entre los jugadores de todas las edades, sexo, etc... Mi corazón se acelera de emoción y marco en mi agenda la fecha de su lanzamiento: 27 de febrero de 2008.

Pero resultó que este día iba a ser uno de los más decepcionantes de mi vida. Fui a mi tienda de videojuegos y aquello que había visto anunciado era, en parte, falso. El juego estaba en la tienda, sí, ¡pero su precio se había duplicado respecto a lo que esperaba como por arte de magia!

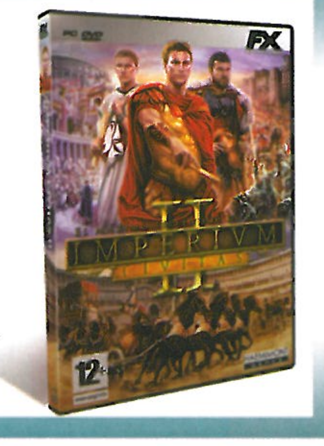
Me negué ante la evidencia, ahora me encontraba delante de un espejismo, un oasis inexistente en el desierto porque no podía encontrar un *Patapon* para mi PSP en ninguna tienda al precio que vi anunciado. Y me he sentido triste, decepcionado e impotente tanto o más cómo el día en que encontré el *Golden Axe* para PC y no funcionaba porque la memoria de mi ordenador era insuficiente.
**Marc Fernández.**

**Me he sentido triste e impotente, tanto o más como el día en que encontré *Golden Axe* y no funcionaba en mi PC porque la memoria era insuficiente**

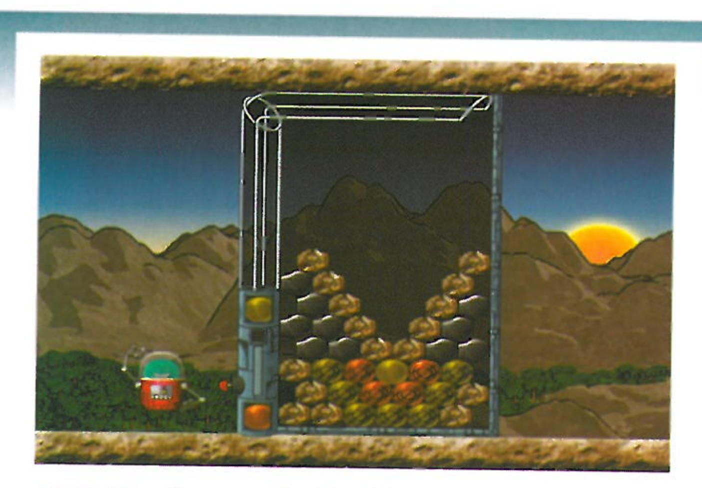
Decepcionar a los usuarios no es una buena política nunca, al igual que no interesa decepcionar a los lectores de una revista, cuando se anuncia algo y luego no se cumple. No sólo sale mal parado el juego en cuestión, sino también la consola y la compañía que la fabrica. En el caso de los PCs esto es más difícil de evitar, ya que querer hacer siempre juegos mejores hace obligatorio mejorar las prestaciones que tiene la máquina, pero la consecuencia es que muchos antiguos incondicionales de PC se han pasado a las consolas.

## ¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio un juego de PC *Imperium Civitas II* La carta ganadora de este mes, premiada con un juego *Imperium Civitas II* es de **Marc Fernández.**




Escribo este mail tras leer vuestro editorial del último número, y no puedo estar más de acuerdo. Tengo treinta y ocho años y llevo jugando a videojuegos desde que mi padre trajo un día a casa una consolita estupenda, acabada en madera, con el logotipo de Atari, junto a dos Joysticks, que no mandos, de palanca y un solo botón rojo (ahora tengo que lidiar con más de 10). La susodicha cargaba cartuchos y se conectaba a la tele vía cable de antena, nada de HDMI ni componentes. Recuerdo con mucho cariño el hecho alucinante de poder controlar una simple barrita de arriba a abajo para devolverle a mi hermana la pelotita, más cuadrada que redonda, antes de que ésta desapareciera por la parte derecha del televisor, y todo esto con dos colores. Años después incluso aprendí por mí mismo a programar en Basic con un Amstrad CPC 464, hice un par de juegos que nunca me atreví a enviar a revistas que los reclamaban, aunque en ciertos casos eran más que dignos y llegaban a la altura de algunos de los que esas revistas publicaban, pero les faltaba algo, y ese algo era innovar. Entonces decidí dejar ese bando y pasarme al otro, al del jugador, siempre me he arrepentido, pero por lo menos todo eso me dio la perspectiva necesaria



**Evolution Dreams Studio S.L.,** desarrolladora de videojuegos independientes con sede en Barcelona, recogió el 28 de febrero uno de los premios Bancaja para Jóvenes Emprendedores de este año, dotado con 5.000 euros. El primer título del recién nacido estudio será *Planet Delta: A Journey to the Core* (en la imagen). Todo un aliciente para nuevos estudios. Más información el www.evolutiondreamstudio.com/blog

para tener criterio, o, al menos, pensar que lo tengo.

Ahora tengo una PS3 estupenda con la que paso cortos pero buenos ratos. Evidentemente, no a todos nos alcanza el presupuesto, ni el aguante de nuestra pareja (siempre me puedo ir a vivir con mi hermana) para tener más de una consola, tenemos que elegir, y el criterio para ello se puede basar en el catálogo de juegos o las expectativas del mismo, en mi caso también ha influido la multifuncionalidad de serie de la consola, pero me sigo interesando por las demás plataformas y por los nuevos títulos sea cual sea su destino, y me lamento cuando un juego me interesa y es exclusivo de otra consola, y me río del forofismo desmesurado del que muchos usuarios hacen gala.

También me hacen gracia los recopilatorios nostálgicos que no me atrevo a comprar por miedo a perder el magnífico recuerdo que de ellos conservo. Me gusta jugar con una consola, me da igual a qué, me da igual con qué, sólo reclamo innovación, si quiero más de lo mismo, me basta con evocar las tardes ganadas delante de nuestra Atari (era de los dos, por si lo lee mi hermana). Juzguemos a los juegos, no por la consola que los mueve, sino por lo que nos hacen sentir.

**Juanjo.**

Los videojuegos, como el cine o los libros, nos dejan recuerdos de diversión y emoción que recordamos mucho tiempo después, en ellos se concentra todo el esfuerzo de cientos de personas que intentan llenar de entretenimiento de calidad nuestras horas de ocio y ahora que la calidad de las consolas es impresionante y que hay juegos para todos los gustos no podemos menos que agradecer a esta industia lo mucho que ha cambiado en los últimos años. Ahí insistimos en lo beneficioso de la competencia, ya que buena parte de lo que ahora tenemos llega por la necesidad de Microsoft, Sony y Nintendo de dar lo mejor a los usuarios.

Tengo 24 años y soy jugador de videojuegos desde... siempre. Hay una cosa que me preocupa, ¿por qué algunos desarrolladores de juegos se preocupan más por unos bonitos gráficos, una bonita iluminación o unos personajes resultones en vez de preocuparse por el entretenimiento? ¿No es ese el objetivo de todo videojuego o la mayoría tienen sólo fines comerciales? Recuerdo pasarme horas perdidas jugando a juegos como *Tetris* o cualquier *Street Fighter*, juegos que apenas ocupan Kbs. en sus líneas de programación pero que son súper adictivos. Ahora cojo un juego que contiene gigas de información y (exceptuando un porcentaje muy bajo) no me entretienen, no me retienen frente a la pantalla. Sí, son muy bonitos, pero les falta algo... y es algo esencial.

**Marcos Conejero**



**Tema: Los detallitos**
**Se han alabado muchos grandes momentos de la historia de los videojuegos, pero es hora de homenajear a los pequeños detallitos.**
sidesalad

**Francotirador en *COD4*. Me mandaron matar a un guardia en una torre; miré, pero no podía verlo. Entonces, me dicen "no en esa torre, la que está a tu derecha".**
equinox_code

**Que te llamen terrorista en *Deus Ex*. Por tu verdadero nombre.**
mistercrayon

**Ganar la carrera de patos en *Shenmue II*. Mis compañeros de piso pusieron en duda mi cordura al verme.**
Box Factory

**El modo sutil en el que el brazo de Richter Belmont se mueve según en qué dirección ataques cuando tienes el látigo/mayal extendido en *Castlevania: SOTN*.**
Roujin

**Frenar un poco el coche para que CJ pueda cerrar la puerta en *San Andreas*.**
shindig

***MGS*, cuando tienes que desconectar el mando del puerto 1 y conectarlo en el puerto 2 para derrotar a Psycho Mantis.**
mr t-301

**El modo en el que Sonic mueve los brazos para mantener el equilibrio cuando está en el borde de una plataforma. El cañón de luz en Turrican. La colina en Cannon Fodder. Además de las heridas en el estómago.**
darthjim

***Gears:* la oleada de calor que sale de tu arma tras disparar (algo que han añadido todavía hace poco).**
Curtis

**Cuando le pones un vestido a Frank en *Dead Rising* y hace ese bailecito tan extraño, sobándose a sí mismo y haciendo ruiditos. Una locura. Y sí, que las escenas de vídeo reflejen su aspecto en ese momento y no sean FMV prereenderizadas.**
Gremill

## Relación de los lectores premiados

**con un mando inalámbrico *DualShock* de Ardistel para PS2 del concurso del nº 22:**

**Víctor García Alonso,** León
**Jesús Gaviño García,** Cádiz
**Carlos Pérez Martín,** Alicante
**Ismael Domínguez León,** Burgos
**Borja Paz Hernández,** Barcelona

De las críticas de los análisis de EDGE sacarás siempre una clara conclusión: si no hay buen control y jugabilidad no hay buen juego. Son dos aspectos que no todos los creadores cuidan lo suficiente pero que resultan básicos para un buen resultado. En todo caso también hay que decir que muchos se compran el juego por lo espectacular que es la introducción del mismo... hay gente para todo...

*Hardcore* y *Casuals*. Últimamente en los foros de videojuegos te encuentras mucho estas dos palabras, normalmente usadas en sentido despectivo hacia los jugadores no habituales.

Tengo 25 años y en mi casa había consola desde antes de que naciese (un precioso Videopac + al que sigo dando uso), he pasado por todas las generaciones de consolas desde los 8 bits y actualmente colecciono las consolas (tanto clásicas como actua-

sigue



les) que me interesan y juego con todos los sistemas que puedo. Sin embargo no me considero un hardcore Gamer porque no sé exactamente que significa este "título".

En teoría, un *hardcore* debería ser una persona que sabe lo que es el mundo de los videojuegos, que es un buen jugador, lleva tiempo metido en esto de los videojuegos y que le gusta jugar... pero parece que no es así.

Para los usuarios de la PS3 ellos son los *hardcore* porque tienen la mayor potencia gráfica (cuestión que con los títulos actuales aún no se demuestra, aunque en un futuro esta diferencia sí que será mayor). Por su parte, los jugadores de la 360 comentan como los auténticos *hardcore* son ellos porque los títulos que tienen son los más adultos y que mayor nivel de experiencia requieren (además de los gráficos y del extenso catálogo de juegos que tiene la máquina). Por su parte, los usuarios de la Wii hablan de joyas como *Mario Galaxy* y el *Metroid Prime 3* para demostrar que ellos son los hardcore. Y digo yo... ¿Qué más da que tengas una 360 o una NES? ¿Qué importa si tu consola no tiene gráficos en alta definición? ¿Es trascendental que pueda reproducir DVD's? Si todo esto te importa más que divertirte jugando, será mejor que te compres un ordenador o un móvil, porque a ti no te gustan los juegos, te gusta fardar y dar envidia a los demás.

Me gustaría que volviésemos a la época en la que "discutías" con tus amigos si tu consola era mejor o peor, pero después te ibas a su casa y allí echabas unas partiditas a su máquina mientras que otro día te juntabas en tu casa y jugabas con la tuya. Por desgracia, me temo que no hay vuelta atrás y que esto seguirá para siempre
**Pedro Herrero.**



**Tema: Jugando a...**

**Me gustaría decir que *Audiosurf* es genial y cuesta unos 6 euros en Steam. Todo el mundo debería comprarlo.**
soggymuppet

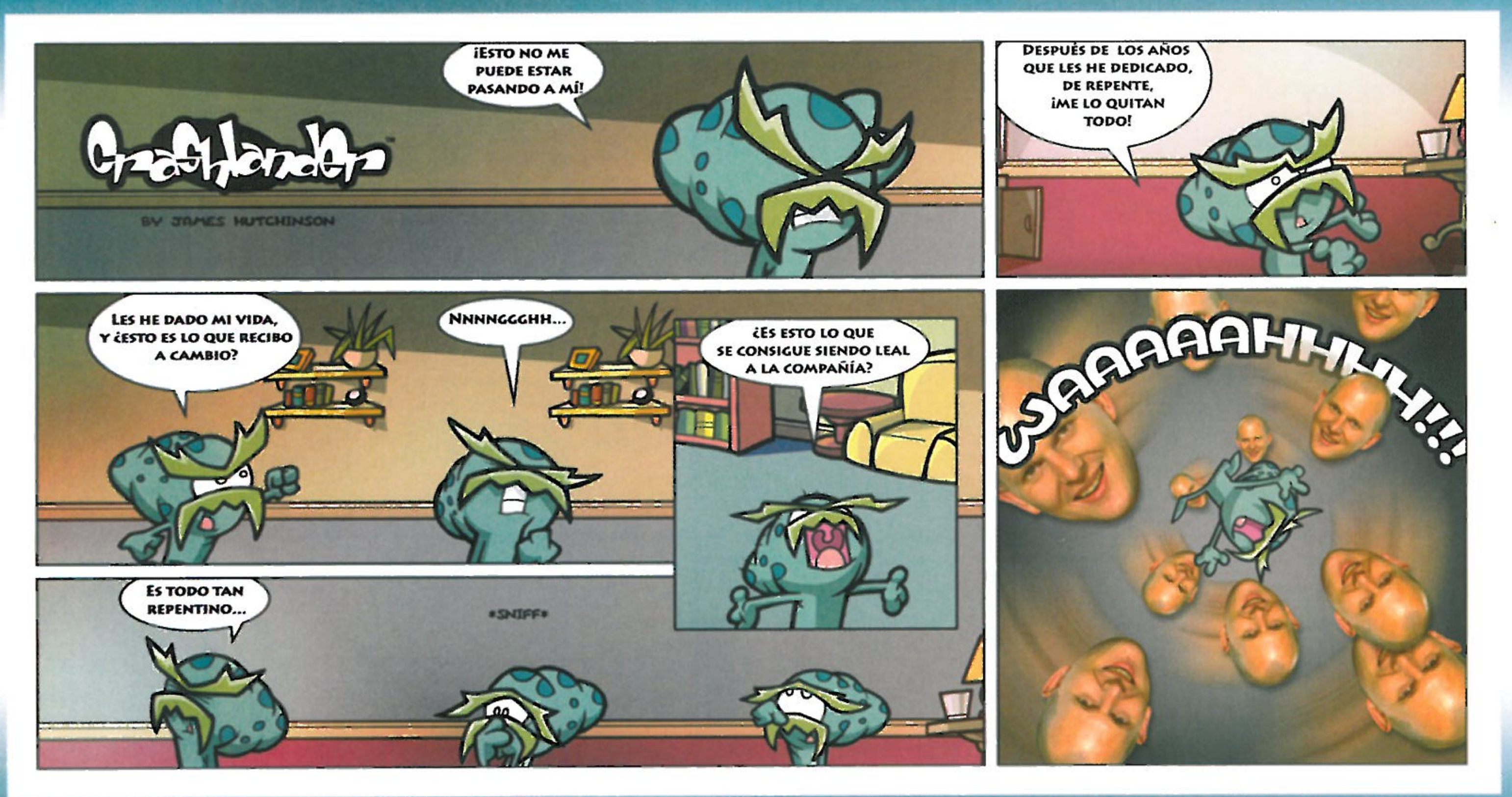
***Oblivion;* volví a jugar esta semana, tras un amplio paréntesis. Sólo llevo 20 horas.**
StarryVeck

***Football Manager* me retiene, impidiéndome hacer las cosas que debería hacer.**
Kazuo

**He estado jugando a *Audiosurf* durante la última hora y media. He visto un poco de todo por encima: Ozric Tentacles, The Tragically Hip, Tangerine Dream y Talvin Singh. Vale bien esos 6-7 euros. Para jugar usé un mando de 360 con cable, que redondeó la experiencia. Vibración y controles cómodos... mágico.**
Lerxst

Siempre insistimos en que lo importante son los juegos, lo que aportan, lo que nos hacen sentir pero... los tiempos cambian y el entorno también. Ahora las teles son mucho más grandes, todo el mundo tiene un MP3 y una cámara de fotos y quiere que su consola haga "de todo" para aprovechar toda esa electrónica sin pasar por el PC para disfrutarla. De ahí que Sony y Microsoft propusieran unas consolas de alta definición con prestaciones multimedia y que incluso Nintendo permita meter una SD con música y fotos que podemos ver y retocar. Las consolas sólo se adaptan a los nuevos tiempos.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid




El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

**Sorteamos 50 juegos recreativos para móvil y un teléfono Toshiba Portégé G710.**
*Participa y gana uno de estos divertidos juegos. Además, puede ser tuyo un estupendo móvil para que disfrutes al máximo de estos juegos.*

## CÓMO PARTICIPAR:

**Por favor, responde a estas preguntas:**

**1.- ¿Qué marca y modelo de móvil tienes?..............................................**

**2.- ¿A qué tipo de juegos juegas en él?...............................................**

**¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?**

❏ NGamer ❏ Playstation (Revista Oficial) ❏ Superjuegos Xtreme
❏ Nintendo acción (Revista Oficial) ❏ Computer Hoy Juegos
❏ Micromanía ❏ Edge (versión inglesa) ❏ Hobby Consolas
❏ Xbox 360 (Revista Oficial) ❏ Otras (escribe cuál, por favor)
..................................................................................
..................................................................................

Nombre: ........................................ Apellidos: ........................................
Tel.: ........................................ Dirección: ........................................
C.P.: ........................................ Población: ........................................
Provincia: ........................................ Edad: ........................................
E-mail: ........................................

***Rellena este cupón de forma legible y envíalo a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los juegos y el teléfono arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona y sólo cupones originales. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 26 de EDGE. Si eres suscriptor de la revista, puedes mandar tu número junto con tus datos y las respuestas por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.***

**GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A.** te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

❏ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca una cruz en esta casilla.*

# WARNING

The big enemy is approaching
at full throttle

## NO REFUGE

# Próximo número

**Edge** 25
Turning Point, FF CC: Ring of
Fates , GTA IV, Mario Kart Wii,
Viking y muchos más...